

SÓLO LO MEJOR DE NINTENDO
NGAMER
NICA REVISTA INDE IENTE
Tu revista
Wii
y DS
Wii FIT
El análisis más exhaustivo
EL MEJOR JUEGO
DE GUITARRA
AHORA PARA DS
GUITAR HERO
ON TOUR
43 NUEVOS JUEGOS
NINJA GAIDEN ALONE IN THE DARK TNA IMPACT! SMACKDOWN VS RAW 2009 MUSHROM MEN DANGEROUS CREATURES SAMBA DE AMIGO SOUL BUBBLES GRID HULK TOP SPIN 3 CIVILIZATION WE LOVE GOLF LOST WINDS POKÉMON PHOENIX WRIGHT THE WORLD ENDS WITH YOU FAMILY SKI DRAGON QUEST FINAL FANTASY CC
¡¡Y MUCHOS MÁS!!
NÚMERO
00008
8 413042 502166
GLOBUS
ESPAÑA 2,90 €
IRONMAN
THE WORLD ENDS WITH YOU
PÓSTER DOBLE DE REGALO

KONAMI

Wii

# Vive el fútbol como nunca lo has hecho

"Saca el mejor partido a la Wii con PES2008"





Julio Maldonado "Maldini"











Controla individualmente cada jugador



Pasa exactamente donde quieras



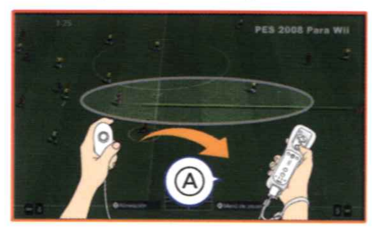

Camino de Campeones: Modo exclusivo de Wii




Juega online

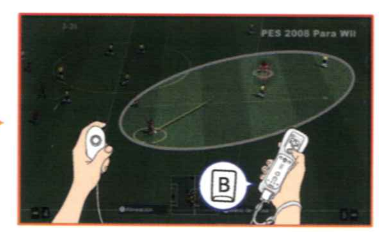
## ASÍ FUNCIONAN LOS CONTROLES EN Wii PARA PREPARAR UNA JUGADA

**¡Dale instrucciones a tu centrocampista para unirse al ataque!**




Regatea con el mando analógico del Nunchuk y al mismo tiempo dirige a cualquier jugador - en este caso, el centrocampista - con el mando Remoto de Wii para controlarlo independientemente.

**¡Mete un pase centrado al delantero!**




Mientras el centrocampista avanza, pasa al hueco apuntando con el mando remoto de tu Wii a un jugador libre y presiona B.

**Finalmente, regatea a la defensa**




Todos los defensores se concentran en el delantero. Mientras tanto, el centrocampista corre al espacio libre preparado para recibir el pase de la muerte.

## ¡¡ TU MEJOR JUGADA !!

**Entra en www.pesclub.es y podrás ganar una Wii y juegos PES 2008.** Descubre con Maldini un original estilo de control para una nueva manera de jugar al fútbol.



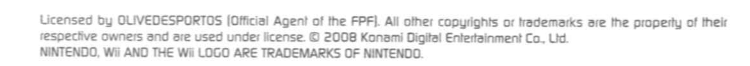












NGAMER

NÚMERO 8

**DIRECTOR** Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
**Director de Arte** Julio Pérez
jperez@globuscom.es
**Jefe de maquetación** Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
**Redactor** Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
**Secretaria de redacción** Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

**COLABORADORES**
Ramón Méndez, Lucía Gallego, Pablo G. Taboada, Santiago Quiñones, Sara Borondo,Carlos González, David Caballero y Toni García.

**CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA**
**Ilustraciones** Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
**Fotografía** Serafín Palazón

**PUBLICIDAD**
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Natacha Parrón
nparron@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: Jesús Torras
jtorras@globuscom.es
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

**PRODUCCIÓN**
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe) dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes cmontes@globuscom.es
Miriam Llano (Contenidos) mllano@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

**DIFUSIÓN**
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

**RECURSOS HUMANOS**
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

**ADMINISTRACIÓN**
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

**EDITORIAL**
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

**EDITA**
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 10/08 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007


www.ngamer.es

# Editorial



¡NO TE LA PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE AHORA Y AHORRA! MIRA LA PÁGINA 97

**La avalancha de juegos que se nos avecina no ha hecho más que empezar.** En este número encontraréis muchos de los títulos que inundarán nuestras estanterías en los próximos meses. Parece ser que no nos equivocábamos cuando, en nuestro especial, vaticinábamos un buen año para las consolas de Nintendo. En este número encontraréis novedades, como análisis de juegos de WiiWare, el canal de juegos originales de Nintendo que comienza este mismo mes, o las puntuaciones de varios medios tanto nacionales como internacionales sobre los juegos que analizamos el mes pasado, para que podáis comparar y valorar mucho mejor vuestras compras. Disfrutad de este nuevo número de NGamer, hecho, como siempre, con mucho humor y amor por Nintendo.

**ALEJANDRO PASCUAL** REDACTOR
*apascual@globuscom.es*

## EN PORTADA




**GUITAR HERO ON TOUR P.14**
El mejor simulador de estrella del rock ahora es portátil, para que te vayas con la música a otra parte.

**REPORTAJE P.44**
Ellos dijeron que nunca lo harían, pero lo hicieron, y nosotros lo desvelamos. Os presentamos... los pecados de Nintendo.

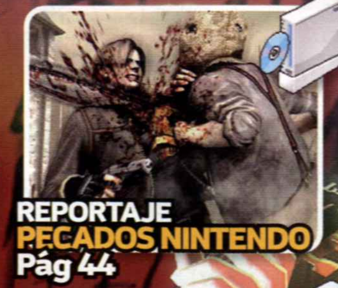



**PÓSTER DE REGALO**
Toda la acción de Ironman en este genial póster. Todo el arte de *The World Ends With You* por la otra cara.

**PREVIEWS Y REVIEWS**
Wii Fit corona nuestra extensa lista de avances y análisis de este número, con más de 40 juegos comentados.




EN ESTE NÚMERO



PREVIEW
ALONE IN THE DARK
Pág 21

REPORTAJE
PECADOS NINTENDO
Pág 44

REVIEW
WII FIT
Pág 50

PÁG 5
# GUITAR HERO DS
*"Una vez que te acostumbras a él, tiene sentido"*

Número 8
# Sumario




**VAYA TELA**

**ESTE MES** **8300** PUNTOS Wii **7940** CALORÍAS QUEMADAS **7** CIVILIZACIONES CONQUISTADAS **1** INDICIO DE AUTISMO

**CITA DEL MES**
"Debería estar absolutamente prohibido vender este juego, incluso a los adultos".
*Anne Diamond sobre Resi 4*

**STATS**




**5 COSAS QUE APRENDERÁS EN NGEXPRÉS**
**01** La violencia te calma **02** Los champiñones caminan entre nosotros **03** El curling es nuestro nuevo deporte Wii favorito **04** Cómo conquistar Mario Kart **05** Michael Jackson viene con nosotros a esquiar.

**LA GRAN HISTORIA**

# Una historia de violencia

No, en serio, tío, si no te tomas tu medicación te volverás loco para siempre...

## Violencia reducida. ¿Diversión para toda la familia?

El pasado mes de junio se le denegó el certificado al juego, prohibiéndolo de hecho. Pero ahora, gracias al proceso de apelación, ha vuelto al mercado: ha recibido un certificado de mayores de 18 años y está a la espera de su fecha de comercialización en Reino Unido.

Tras la prohibición inicial, en octubre se sometió a examen una versión sustancialmente rebajada del juego a ver si colaba y se comercializó en EE.UU... pero una vez más el Consejo Británico de Clasificación de Películas (BBFC en sus siglas inglesas) se negó a aprobarlo en Reino Unido.

algún tipo de daño al público. A la espera de una apelación del distribuidor de *Manhunt 2*, Rockstar, el Comité de Apelaciones de Vídeo recomendó que la prohibición de el BBFC fuera pasado por alto.

### Sobredosis de violencia

El BBFC posteriormente exigió una revisión judicial, y un juez del Tribunal Supremo aprobó los detalles técnicos y legales del asunto y, tras un largo procedimiento de triquiñuelas legales, el resultado final acabó siendo que el BBFC se echó para atrás por primera vez[1].

## "LO QUE ANTES ERAN SANGRIENTAS ESCENAS, AHORA SE PRESENTA EN COLORES APAGADOS"

En la suavizada versión final, las que antes eran sangrientas escenas mortales son presentadas ahora en colores blanquecinos con una cámara temblorosa y desenfocada que nunca ofrece una visión nítida de lo que está pasando ante ti. Algunas de las muestras más extremas de violencia se han eliminado completamente, pero el BBFC todavía encontró que la innata agresividad del juego podía bastar para causar

El director del BBFC, David Cooke, manifestó: "Nosotros rechazamos *Manhunt 2* en dos ocasiones, y posteriormente seguimos un recurso judicial porque considerábamos, después de un examen excepcionalmente atento, que suponía un verdadero riesgo[2] de daño potencial a sus consumidores. Sin embargo, el Comité de Apelaciones de Vídeo ha ejercitado una vez más su independencia de criterio. Resulta claro ahora, a la luz de su decisión, y de nuestro consejo legal, que no tenemos más alternativa que extender un certificado de mayores de 18 años al juego".

Todo lo que queda por concretar es la fecha



1 Para un relato más detallado del proceso de retractación del BBFC, visita tinyurl.com/2zehxc... pero ten cuidado, puedes meterte en problemas si hurgas demasiado profundo. 2 El BBFC puede rechazar otorgar un certificado a un juego "cuando el material o el tratamiento le parezca al Consejo que corre el riesgo de perjudicar a los individuos o, a través de su comportamiento, a la sociedad; por ejemplo, un retrato demasiado detallado de actos peligrosos o violentos, o un consumo de drogas ilegales, que es probable que incite a esa actividad". 3 *Manhunt 2* está disponible para los jugones yanquis desde finales de octubre del año pasado. Las cifras de ventas han sido mucho más bajas de lo esperado.

CALMA LA BESTIA QUE LLEVAS DENTRO

# TERAPIA DE CHOQUE

## ¿Por qué matar píxeles ayuda a relajarse?

¿Será posible que jugar a juegos violentos haga que la gente se tranquilice y se calme? Esa es la sugerencia de los psicólogos de la Universidad de Middlesex. Los jugadores realizaron una exhaustiva encuesta sobre furia y agresividad, y luego se sometieron a una sesión de dos horas con el popular título para PC *World of WarCraft*. Después repitieron el cuestionario.

Los resultados mostraron que los jugadores eran más propensos a mostrarse calmados o cansados, y menos furiosos. Nos encantaría ver esta prueba con *Chicken Shoot*, porque hizo que el personal de NGamer se tirara de los pelos. Los resultados variaron, no obstante, en función de la edad y la personalidad de los encuestados.

¿La razón? Intentar desarrollar un cuestionario que pueda ayudar a identificar el tipo de jugador que es más probable que transfiera la agresividad de una sesión de juego al mundo real. De modo que quizá algún día todos podamos ser psicológicamente examinados antes de que nos dejen jugar a *Manhunt 3* o a *GTA 5*...



Tan relajante como pasear por un parque nacional... y divino de la muerte para entrenarte por si te cruzas con una bruja maligna por ahí, que a veces pasa...

He aquí las escenas mortales, brutales pero menos. Un enfoque menos gore, ¿no?

de lanzamiento que establezca Rockstar, así como si al final llega a comercializarse el título en nuestro país (lo cual depende más de Rockstar que del código PEGI), aunque los cambios aplicados al juego, junto con la controversia inicial, provocaron una recepción menos entusiasta cuando la versión suavizada se comercializó en EE.UU[3]. Se dice que *Manhunt 2* es significativamente menos emocionante sin el despliegue visceral de sus escenas mortales. ¿Alcanzará esta versión recién censurada el nivel de aprobación que obtuvo el primer título?

### ¿FUNCIONA O NO?

**Según Ramón:** Cierto es que no se han privado de nada a la hora de representar las situaciones más sádicas. Pero, más allá de la sangre, se trata de una emocionante e intensa aventura, llena de situaciones dramáticas a vida o muerte, que merece ser disfrutada.

**Según Pablo:** Rockstar ha conseguido lo que quería: crear polémica con un juego con violencia gratuita y vísceras. Más allá de esta brutalidad, no es un mal juego, pero tampoco excepcional. Los usuarios de Wii lo disfrutarán si son capaces de soportar litros de sangre digital, pero que no esperen una obra maestra.

ESTRÉS MENTAL

# ADICTOS AL JUEGO

## Los jugones son como autistas...

¿Alguna vez te has encontrado a ti mismo renunciando a dormir, a alimentarte y a seguir patrones de conducta 'normales' de la interacción humana sólo para poder jugar un nivel más? ¿Puedes memorizar agendas telefónicas y contar palillos de dientes como Dustin Hoffman en Raiman?

Los cerebritos de la Universidad de Boston son capaces de distinguir a la gente con lo que ellos llaman 'signos de adicción' a los juegos, que resulta que muestran síntomas compartidos con los pacientes del síndrome de Asperger, una forma de autismo suave. Es decir, que cuanto más adictos de vuelven los jugadores, más proclives se tornan a mostrar reflejos de personalidad negativa como neurosis, introversión y mal humor. Cuestión de sentido común. Todos nos hemos sentido alguna vez un desecho humano tras jugar a *Zelda* durante tres horas y olvidarnos de grabar.

Por el lado bueno, otras personas que exhiben rasgos similares son los matemáticos y los científicos... justo los tipos que realizaron este sesudo análisis. Un consuelo.

# BYRÓNICO

Se ha publicado el dictamen de la doctora Tanya Byron, titulado "Niños más seguros en un mundo digital", en medio de la aprobación general de grupos como ELSPA y el BBFC. El informe recomienda que sea obligatorio establecer un sistema doble de clasificación por edad, tanto del BBFC como del PEGI. Actualmente se utiliza el sistema voluntario PEGI y el BBFC sólo interviene en caso de juego con contenido problemático como referencias a drogas o ejemplos de violencia realista.

El informe exhorta a los fabricantes de videoconsolas a elevar los niveles actuales de control paterno, y afirma que las clasificaciones de edad establecidas deberían vigilarse y observarse con mayor pulcritud en el punto de venta.

Como podría confirmar cualquiera que haya jugado online alguna vez con una Wii, las consolas ya cuentan con un control paterno. Las clasificaciones por edades ya existen, y a las tiendas nunca se les ha permitido vender juegos para mayores de edad a niños que no tuvieran la edad indicada.

El problema identificado en el dictamen Byron, así como en un estudio anterior del BBFC, es que poca gente se toma en serio el sistema de clasificación por edades en lo referente a los juegos. ¿Cuántos padres hacen uso realmente de esas contraseñas restrictivas en función de la edad?


La autora del informe, la doctora Tanya Byron. ¿Cómo habrá podido jugar una sola vez en su vida teniendo unas uñas con semejante trabajo de manicura?

# TU REVISTA Nº 1 PARA Wii

BUSQUE, COMPARE, OPINE...

# EL CANAL NINTENDO

## La versión europea de este escaparate virtual, en quince días

El 30 de mayo será el día en el que los europeos podremos descargar gratuitamente el último canal para el menú de Wii: el Nintendo Channel.

Los usuarios de Wii y DS tendrán mucho que hurgar en este nuevo servicio. Habrá vídeos, tráilers, anuncios televisivos y hasta entrevistas sobre los lanzamientos (de Nintendo, o no) para ambas consolas, todo accesible desde un listado nada más entrar.

Si con esos vídeos (y leyendo NGamer) no se sacia la sed de datos, cada juego dispondrá de una ficha detallada que indica precio, fecha de lanzamiento, calificación por edades, tipos de control o si el título es compatible con los Mii. Para los indecisos, el catálogo incluirá también opciones de búsqueda por gustos o categorías, y se podrán recomendar títulos a los colegas que tengamos en la Agenda Wii.

Pero los más críticos querrán dejar su opinión y que se vea en una especie de ranking: también será posible, ¡pero sólo si has jugado durante un buen rato!

¿La mejor parte? La posibilidad de bajar demos de juegos de Nintendo DS para mandarlas por Wi-Fi y jugarlas en la portátil (en Japón hay hasta paquetes de puzles del Picross o juegos hechos por estudiantes). Una pena que, de momento, no habrá demos de juegos ni de Wii ni de WiiWare, servicio que se estrena diez días antes.




Circulitos azules = Wii. Cuadraditos rosas = DS. Fácil. Ese recuadro de Galaxy es ya el vídeo en movimiento.

Opina sobre diferentes aspectos del juego como... ¿te ha parecido muy difícil?

BANDICUTS Y DRAGONES

# CO-SALTOS

## Crash y Spyro retornan incidiendo en la cooperación

*Crash Bandicoot* volverá a Wii este mismo año en el que será el decimoquinto juego de la saga que conozcamos. Para darle frescura a las típicas plataformas, el marsupial recorrerá ahora un mundo mucho más abierto, se subirá a todo tipo de monstruos para manejarlos a su favor y aprovechará la ayuda en modo cooperativo de su hermanita Coco para enfrentarse (de nuevo) a Neo Cortex con saltos y chistes. Muerto de celos, *Spyro* también se ha empeñado en retornar a Wii con otro juego del género, para terminar de paso su trilogía *"The Legend of..."*. En esta ocasión, Cynder (la dragona-antes-mala) será el personaje que un segundo jugador podrá manejar para pasar el juego en cooperativo. Además, el protagonista ha crecido, se ha estilizado y vuela más que nunca: todo esto afectará al diseño del juego. Será en otoño cuando Sierra comience a distribuir a sus dos mascotas saltarinas.

Christina Ricci será la dragoncilla. También hay voces de Elijah "Frodo" y Mark "Skywalker", entre otros.

# ¿REBAJAS?

## Iwata dice: nanai

Con 24 millones de Wii por banda y 70 más de DS a toda vela, Nintendo sigue sin plantearse una rebaja del precio de sus dos máquinas.

Recientemente se han conocido los resultados sobre el último año de la compañía y Satoru Iwata, su presidente, lo sigue teniendo claro: las previsiones para los meses que vienen no consideran un recorte en el precio de las consolas, algo que el nipón ni siquiera piensa que necesiten. Claro, si en EEUU siguen pegándose por una Wii, donde el récord de estancia de la consola en estanterías es de tan sólo una hora...

Con tanto número publicado también se ha revelado que las compañías terceras venden tantos o más juegos Wii que Nintendo en Europa y Estados Unidos -Japón es Nintendoland-. Ahora, a hacer más y mejor para la consola.



ARTIFICIAL SÍ, PERO ¿INTELIGENTE?

# ¿LISTO?

## Puedes apagar la inteligencia artificial después de todo

En nuestra review de *Mario Kart Wii* del mes pasado mencionamos los karts conducidos por inteligencia artificial y dijimos que no habíamos sabido encontrar la opción para desactivarlos. Resulta que la opción sí estaba allí pese a todo, escondida entre una miríada de pantallas de menú.

¿Así que sólo pulsar un botón se solucionan todos los problemas? Pues sí y no. Es genial echar una carrera sin toda esa inteligencia artificial interfiriendo, pero al mismo tiempo este es un juego claramente diseñado para 12 jugadores. El diseño de la pista y el tamaño del escenario se ajustan a ese dato, y sin esos extras puede resultar una carrera un tanto solitaria... apenas necesitas todo ese espacio para cuatro karts tan chiquitines.

¿Y qué hay de la *Batalla de Globos*? Sigue siendo una porquería. La IA es apenas una de las muchas críticas. El ataque de asalto que conocemos y amamos tanto se ha retocado. ¿Has perdido los tres globos? Salta de nuevo y consigue otros tres. Con Inteligencia Artificial o sin ella, eso no está bien.

Nuestras disculpas por esta confusión, pero a parte de este fallo, la nota permanece.

# ¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

## FLAMANTES PORCIONES DE TARTA DE VIDEOJUEGO

Pervertidos del mundo: ¡Uníos! Confirmada la secuela del juego palpa-nalgas-entre otros *Doki Doki Majo Shinpan* para DS en junio. Vergüenza ajena en la redacción cuando Ramón le ponga las manos encima.




La secuela para DS de *Code Lyoko* saldrá en EE.UU. en junio. Renombrado como *Code Lyoko: Fall of XANA*, sólo te falta saber a qué se refiere con XANA.




El "veteasaberporqué" retrasado *Milestone Shooting Collection* (una jugosa recopilación de shooters japoneses) está disponible para la importación mientras lees estas líneas... Esperamos.

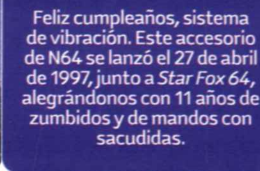



Un 10 para *Wii Fit* en *The Daily Telegraph's Gadget Inspector*, que se montaron un vídeo análisis donde el brillante Harry Wallop no dudó en declarar que "nunca había sido un fan de los videojuegos". Síguelo en **tinyurl.com/425rsu**



El karaoke de Hudson Joysound tendrá alrededor de 1.000 canciones descargables mediante el WiiWare. ¿Cómo les sentará esta noticia a las expectativas de EA con su servicio similar en *Rock Band*?





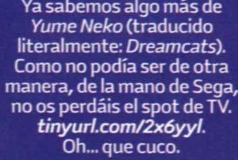

Feliz cumpleaños, sistema de vibración. Este accesorio de N64 se lanzó el 27 de abril de 1997, junto a *Star Fox 64*, alegrándonos con 11 años de zumbidos y de mandos con sacudidas.

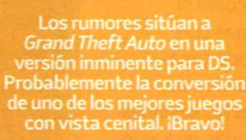


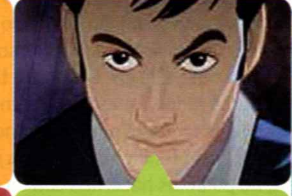
Ya tenemos un nuevo título de aviones de guerra de la tónica de *Ace Combat* de Namco. La verdad, tiene mejor pinta que esos disparos pre-renderizados en alta resolución. Su nombre es *Sky Crawler*.

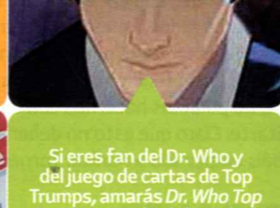
Ya sabemos algo más de *Yume Neko* (traducido literalmente: *Dreamcats*). Como no podía ser de otra manera, de la mano de Sega, no os perdáis el spot de TV. **tinyurl.com/2x6yyl**. Oh... que cuco.

Los rumores sitúan a *Grand Theft Auto* en una versión inminente para DS. Probablemente la conversión de uno de los mejores juegos con vista cenital. ¡Bravo!









Si eres fan del Dr. Who y del juego de cartas de Top Trumps, amarás *Dr. Who Top Trumps*. Basado en la serie de dibujos, permite multijugador con una sola tarjeta.






Tras la casposa fiesta que supuso *Godzilla Unleashed* para Wii, aquí tienes otra ración de monstruos belicosos de serie B. *Daikaiju Battle Ultra Colliseum* han llamado a la criatura. Genial.

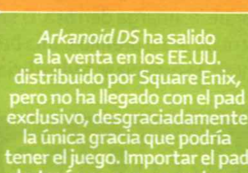
Vii, el gigante de las consolas chinas sólo acaba de comenzar. Aquí tenéis otra versión pirata llamada *Technigame* a la venta en Francia por 40€. Permite jugar a seis juegos y es poesía de plastiquete.

El RPG supermono *Harvest Fishing* (continuación del mítico *Legend of the River King*) llegará traducido a varios idiomas europeos para el 27 de junio.

¡Victoria a la vista! Los amantes del arte conceptual de *Okami* pueden descargar espectaculares imágenes de la galería oficial. Cosas bonitas en **Okamiart.com**



El perro y el conejo más amados del negocio de los detectives privados han sido confirmados para agosto en Wii. El juego será una recopilación de los seis primeros capítulos descargables para PC.



*Arkanoid DS* ha salido a la venta en los EE.UU. distribuido por Square Enix, pero no ha llegado con el pad exclusivo, desgraciadamente la única gracia que podría tener el juego. Importar el pad de Japón se augura costoso.




Analistas de Hudson Square Research han adelantado que Wii venderá más que PS3 y Xbox 360 juntas en 2008. Precisamente es lo que hicieron en 2007, con lo cual es un pronóstico asegurado.





¿Qué es *Roogoo*? Un juego de puzle donde despegas discos y haces guías para meterlos en agujeros. Está por llegar a PC y X360, pero se dice que una versión para Wii podría ser la siguiente carta jugada.



Takashi Tokita, de Square Enix no se moja con la posibilidad de un remake de *Chrono Trigger*: "Como desarrollador, necesito crear nuevos títulos, no sólo remakes y secuelas"



# Wii EN LA RED

Carga datos a un ritmo de 42 bytes/página. Tiempo estimado: media horita



Te enviaremos un textito predefinido insultando a tu mamá. No es personal. Tampoco posible.

## MARIO KART Wii

Bueno, andábamos con la esperanza de tener algo de práctica en el *Mario Kart*, de manera que para cuando te abalanzaras sobre los juegos que nosotros soportamos desde el Día Uno (también conocido como el pasado 11 de abril) ya fuéramos los amos del online, y diéramos sopas con honda a quien se nos atravesara en el camino. Ése era el plan, en todo caso.

Sin embargo, las fechas de cierre de las redacciones y los calendarios de lanzamiento de juegos han conspirado eficazmente para limitarnos las sesiones con *Mario Kart*, lo que significa que no hemos tenido tiempo para jugar, que es lo que nos gusta. Como consecuencia, no pudimos hacernos con un código de amigo fijo y permanente que facilitarte. Claro que esto no debería ser mucho problema, porque vosotros ya habéis empezado a realizar torneos online.

### TORNEOS NO OFICIALES

Así pues, os animamos a apuntaros al torneo que están realizando los chicos del foro de NGamer, en la sección de Wii. Sólo tenéis que entrar en dicha sección a través de la dirección ***foros.ngamer.es***, luego nos contáis quién ha ganado y es posible que le otorguemos un puesto de mención en el próximo número. Al menos, hasta que nuestro Baby Mario o Baby Peach aparezcan y os hagan sentir el dolor de la amarga derrota. O se nos ocurra un buen premio o una buena manera de organizar todo oficialmente.



Últimamente Baby Mario nos encanta. Estamos deseando adelataros a todos con él.

## ¡JUEGOS GRATIS! 5 CLÁSICOS TIPO FLASH

### Pocketful of Stars



Ayuda a una niñita a alcanzar y recoger las estrellas y esfuérzate para que todos sus sueños se hagan realidad. No nos referimos a 'esas' estrellas ni a 'esos' sueños, so depravado. ***tinyurl.com7rgh***

### Snowboard



La premisa es sencillita: desciende por una pendiente dejando las banderas verdes a la izquierda y las rojas a la derecha. Y cabréate cuando esa premisa no sea tan sencillita. ***tinyurl.com.com/3jlmn8***

### Van



Philpot y Dave necesitan tu ayuda para asistir al festival musical de Glastonbury; hacer el tonto con el rápido vehículo te provocará una muerte instantánea. ***tinyurl.com/457e5t***

### Cat-A-Pult



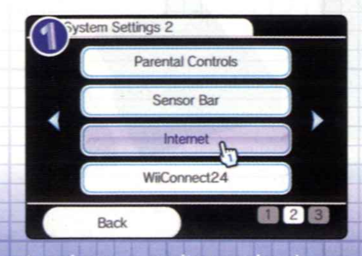
Se supone que has de lanzar gatos con una catapulta e intentar acertar en unos agujeros, pero en realidad es mucho más divertido lanzarles con máxima potencia y reventarlos contra la pared. ***tinyurl.com/46z6ge***

### Global Player

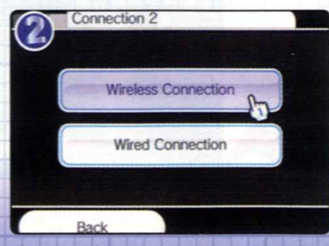


¿Alguna vez te preguntaste cómo se distribuye NGamer a nivel nacional? Ahora tienes la oportunidad de saberlo. Y disponte a cargar cajas en aviones, camiones y furgonetas. ***tinyurl.com/43tlsb***

## CÓMO CONECTAR A LA RED TU WII...




Lo primero, necesitas una banda ancha. Puedes elegir entre tres tipos: ADSL, inalámbrica o mediante el USB Wi-Fi de Nintendo. En cualquiera ve al tabulador de internet del menú de ajustes.




¿Tienes un router inalámbrico? Selecciona un hueco vacío y elige "conexión inalámbrica". En el siguiente menú, elige "buscar un punto de acceso" para localizar tu router.




Selecciona tu router de la lista que aparecerá (si no sale el que quieres, inténtalo acercando tu Wii al router), y si la tienes, introduce tu contraseña. Ya estará hecho.



¿Prefieres usar el conector Wi-Fi USB de Nintendo? Debes comprarlo primero y cuesta unos 40 euros, si bien puede comprarse un poquito más barato en tinyurl.com/29r6ch.




# MUNDO Wi-Fi

Todas esas pequeñas noticias que flotan en el aire y llegan hasta tu casita...



Vamos a amar aún más el golf si el modo online da la talla. Cruzamos los dedos para que sí.

*Rock Band*, aquellos que van a rockandrollear te saludan. Pero no online.

Lo último sobre esos adorables rayitos invisibles que bailan en el aire hasta llevar los juegos a tu casa. ¿Recuerdas cuando eras pequeño y antes de ir al cole veías que tu madre preparaba un montón de ingredientes en la cocina, para descubrir que tenías un pastel preparado a la vuelta de clase? La siguiente vez que la veías hacer lo mismo te pasabas todo el día mirando por la ventana del aula suspirando por oír la sirena del fin de las clases y relamiéndote los labios y los dientes de leche. Entonces regresabas a casa más deprisa que nunca y cuando te abrían la puerta sólo musitabas ansioso: 'Pastel, mami, pastel', y a tu madre se le ponía cara de culpable y te contaba que había tenido invitados, y que cómo les iba a decir que no se lo podían terminar con lo que rico que había quedado y todo eso. ¿Recuerdas lo desolado, lo inconsolablemente desolado que puede llegar a quedar alguien cuando le niegan su ilusión?

## ¿Quién apagó la música?

Vale, pues entonces ahora puedes hacerte perfecta idea de cómo nos sentimos nosotros cuando descubrimos, para nuestro pasmo, que la versión Wii prometida de *Rock Band* no tendrá después de todo, online... a pesar de lo que te dijimos en esta misma sección hace bien poquito. No sólo no podrás crear una banda internacional, con miembros escogidos de los cuatro rincones del planeta, sino que ni siquiera tendrás la posibilidad de descargar tus propias canciones para reproducirlas. Ni una. Así que nos tememos que acabarás hasta el gorro volviendo una y otra vez a los mismos clásicos de siempre, ¡mientras que tus amigotes que tengan una PS3 o una Xbox dispondrán del catálogo completo de historia del rock and roll a su disposición. No, a nosotros tampoco nos parece nada justo. Al parecer tiene algo que ver con la relativamente escasa capacidad de almacenamiento de la Wii (sus modestos 512 Mb no pueden competir frente a enecientos trillones de hiperbytes, admitámoslo) y a su incapacidad para las microtransacciones... aunque (respira profundo) *Final Fantasy Cristal Chronicles: My Life as a King* parecía arreglárselas bastante bien frente a esas limitaciones. ¿Qué demonios pasa?




Podría ser peor. Podrías haber tenido la versión japonesa.

## Amamos el golf

También tenemos noticias más felices: podemos anunciar un pequeño pero astuto extra que ni siquiera en el paraíso japonés de los videojuegos pueden disfrutar todavía. A todo el mundo le encanta *We Love Golf*, eso ya lo sabes. Llevamos importándolo siglos desde Japón, y no sin razón para ello. Bueno, ahora se ve que nos gusta mucho, porque el mejor juego de golf en la Wii acaba de ser mejorado en profundidad; sí, se las han arreglado para permitir que en el futuro sea capaz de participar en competiciones online. Eso, eso, podrás contrastar tus habilidades y tu toque mágico frente a otros golfistas repartidos por el ancho mundo. Imagínate cómo va a molar. Y si te pareces a nosotros, pasas una considerable cantidad de tiempo en la arena mientras tu oponente golpea con mayestática elegancia y cruel nivel de acierto. Pero eso no importa, porque tenemos la posibilidad de ser abrumadoramente barridos y humillados en la red, en vez de ser abrumadoramente barrido y humillado por el colega de tu barrio, que sabe cómo es tu cara y dónde vives.

El mes que viene tendrás información directa de los cuarteles generales de Capcom porque hablaremos con los creadores de *WLG* sobre su juego, y no nos conformaremos con respuestas vagas. ¡Nada de eso!

5

Cuando lo tengas, seleciona una casilla vacía en el menú de internet y vete a "conexión inalámbrica". En el siguiente menú, elige "Conector Nintendo Wi-Fi USB" para comenzar el proceso.

6

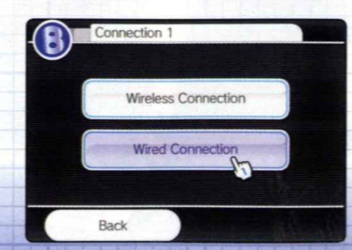
Necesitarás el programa del USB instalado en tu PC y, evidentemente, el PC encendido. Cuando el programa detecte la señal de la Wii, permite el acceso de la consola y ya estará hecho.

7




¿Prefieres una conexión con cable? Hazte con un adaptador LAN para Wii (encontrarás uno en tinyurl.com/26fh6r) y conéctalo a tu módem. Ahora introdúcelo en el slot USB de Wii y enciéndela.

8




Vete al menú de opciones de Internet, selecciona una conexión vacía y la opción "conexión por cable". Presiona "OK" para iniciar el test y tu Wii hará el resto. Y voilà, ya está.

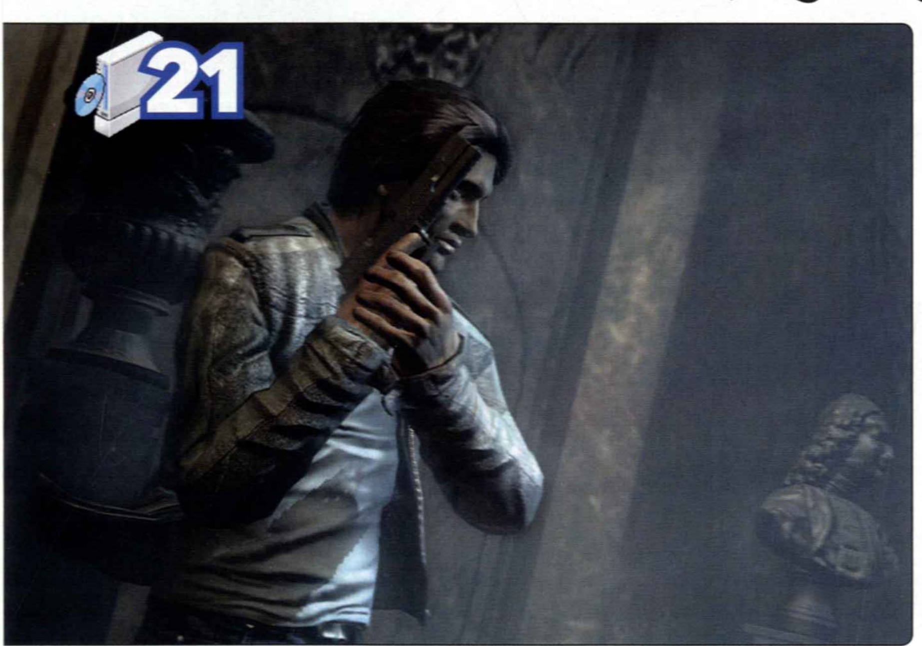


"Aviso parental: este juego contiene un periférico y una diversión explícita"
**GUITAR HERO ON TOUR. PÁG 14**

**Y TÚ... ¿QUÉ JUEGO ESTÁS BUSCANDO?**
No seas tímido y mándanos un mail a **revistangamer @globuscom.es**

# PREVIEWS

## Éste es tu futuro - observa, digiere y llora de alegría





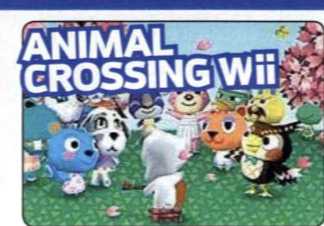





## EN ESTE NÚMERO...






KK Slider y compañía, por favor, ¡dejad de esconderos!
**¿FINALES 2008?**




No hemos oído su melodía en meses. Queremos saber más.
**¿FINALES 2008?**




Después de Pro y su renovación, queremos saber cómo responde.
**OCTUBRE 2008**




▲ El número junto a la guitarra muestra el multiplicador de puntuación actual. Mantén vivo el combo para que aumente.

**PLAT.** DS **DISTRIBUYE** ACTIVISION **ESTUDIO** VICARIOUS VISIONS **LANZ.** JULIO

# GUITAR HERO ON TOUR

## El juego musical más famoso del mundo se vuelve portátil, junto con un extraño periférico y mucho carácter...

Sin duda, este juego debería tener un puesto destacado dentro de la lista de las Cosas que No Deberían Funcionar Pero lo Hacen, junto con los aviones jumbo, Noel Edmonds o la mezcla de mermelada y manteca de cacahuete en la misma tostada[1]. Las versiones mayores del juego logran triunfar gracias a que vienen acompañadas de una guitarra de plástico y te hace sentir como un dios del rock. Por eso mismo, debería ser una porquería al trasladarla a portátil, ¿verdad?

### Piénsatelo dos veces

Pero la DS no es una portátil cualquiera, y *Guitar Hero On Tour* no es el juego simple que muchos esperaban. Al igual que su hermano mayor para consolas, viene acompañado de un gran y caro periférico que, una vez te acostumbras a él, es inmejorable.

Este accesorio es un gran trozo de plástico, aproximadamente del tamaño de un puño, que rodea la parte trasera de la DS y se conecta al puerto de GBA de la parte inferior. Al coger la DS en vertical, como si fuese un libro (al igual que en *Brain Training* y *Hotel Dusk*), tu mano se sitúa en la parte central de la "guitarra" mientras tus dedos descansan en los cuatro botones de colores.

### Llegar y jugar

Vale, no se parece en nada a una guitarra[2] y al principio no es precisamente sencilla de utilizar, pero tras un pequeño periodo de adaptación, empieza a cobrar sentido. No aumenta mucho el peso de la DS como para que sea una molestia a la hora de cogerla, pero es lo bastante sólida como para justificar el precio de 60€.

Otros accesorios, como el mando lateral de *Mag Kid*, la cámara de *Face Training* y la barra de movimiento de *Arkanoid*, fueron más baratos, pero hay que reconocer que esta empuñadura de guitarra es mejor que todos ellos.

También trae un lápiz táctil especial con forma de plectro, que se guarda en la parte superior cuando no lo estás usando. Sácalo y estarás listo para rockandrolear, haciendo sonar las cuerdas de la guitarra en la pantalla táctil.

### Amperios

La pantalla táctil sustituye la palanca de rasgueo en las versiones de sobremesa; no tienes por qué acertar en cada cuerda de forma



▲ Mantén el lápiz en la pantalla tras pulsar una nota para darle más fuerza. Eso sí, no hay palanca de la que tirar.



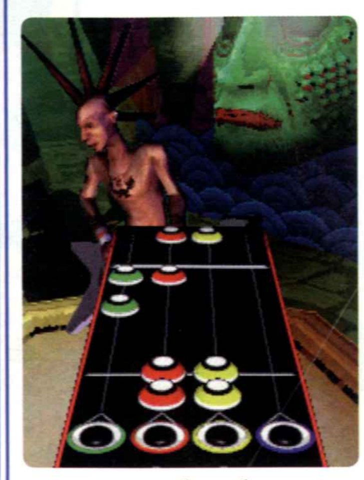
1 Echa mantequilla en tu tostada. Haz una pasadita de manteca de cacahuete y por encima, pon una fina capa de mermelada. Añade algunos toques de salsa Tabasco y tus papilas gustativas creerán haber muerto y llegado al cielo. Asegurado. Es el mejor aperitivo de la humanidad. 2 Tal vez las guitarras del siglo XXIII sean así.





## NIVEL DE DIFICULTAD

¿La versión de Wii te supera? Tal vez la DS sea para ti...



### UN ROCK MÁS FÁCIL

El retroceso de la barra de rasgueo en la versión doméstica de *GH3* provocó que los jugadores que preferían jugar utilizando un plectro real (algo que se podía hacer en los dos primeros) sufriesen dobles notas y fallasen otras. En DS se controla con el plectro real, por lo que puedes jugar a la velocidad más elevada con relativa sencillez.

**"AL TENER SÓLO CUATRO BOTONES, EN VEZ DE LOS CINCO HABITUALES, ESTÁ MEJOR ADAPTADO AL JUEGO PORTÁTIL"**



▲ El hombre punk, feo y desnudo, es uno de los seis personajes que componen el plantel de la versión DS. Puedes no elegirlo.

individual. En ella, verás representada información tal como tu medidor de combo y el indicador del poder de estrella. Cuando tienes que pulsar los cuatro botones de colores y mover el lápiz táctil al mismo tiempo, recuerda mucho a las versiones de sobremesa.

Para una nota corta, tocas con rapidez, en cualquier dirección. Para una larga, mueves la púa en pantalla y lo dejas pulsado durante todo el tiempo que quieras. Sigue siendo posible hacer los rasgueos de arriba abajo, los favoritos de los jugadores expertos de las versiones domésticas, aunque hacerlo de izquierda a derecha es más cómodo, dependiendo de cuán flexibles sean tus muñecas.

Una de las mayores diferencias es que, al tener sólo cuatro botones, se ha eliminado todo un nivel de dificultad. Sin embargo, al carecer de ese modo locura que llena la pantalla de botones, está mucho mejor adaptado al juego portátil.

## Demostrando tu habilidad

Dado que la correa de la guitarra y los botones se ajustan con gran acierto a tus dedos, no hay por qué moverse a lo largo de la guitarra. Así que si la versión completa te parecía algo compleja, incluso con cuatro botones, tal vez tengas mejor suerte con ésta de Nintendo DS.

Al lograr una serie de notas acertadas rellenaremos la barra de energía de estrella, la cual activas gritándole al micrófono, en vez del viejo método de mover el cuello de la guitarra (ya que no hay sensores de movimiento por aquí). Éste es el tipo de juego de DS al que no querrás jugar en el tren. Puedes



Sí, podrías tocar una de éstas. ¿Pero puedes tocarla en DS? ¡Ja! ¡No lo sabes!

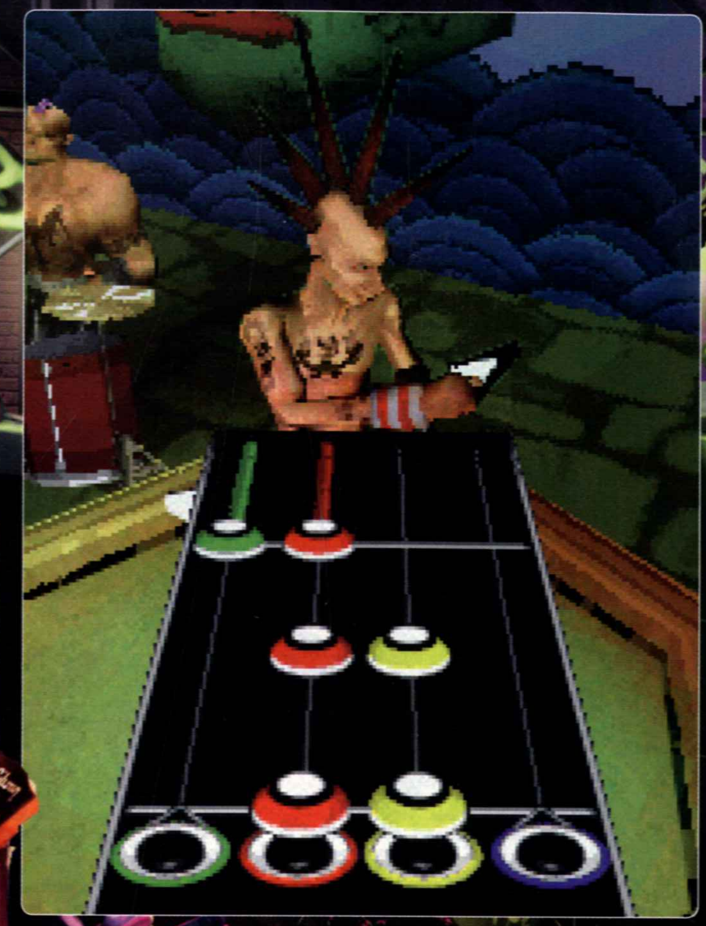
# GIGANTESCA CAJA

¿A quién no le gustan las grandes cajas?




### EL ÚLTIMO ACCESORIO PARA DS

La atractiva guitarra para DS incluye todo tipo de regalos. Hay un lápiz táctil con forma de plectro, además de skins muy coloridos para la parte exterior; al igual que la guitarra que viene con la versión de Wii, puedes personalizar tu instrumento. También hay pegatinas, y posiblemente una edición de lujo que incluye una mochila y un llavero; aunque, claro está, es algo sujeto a cambios. Es una oferta bastante golosa.



▲ Un momento... está trastocando con la guitarra cuando debería estar tocándola. Oye, punkarra: las cuerdas están en el otro lado, so inútil.



¿Qué acorde es ése, dedos de salchicha?

## "LA LISTA DE CANCIONES ESTÁ SACADA DE LOS GUITAR HERO ANTERIORES"

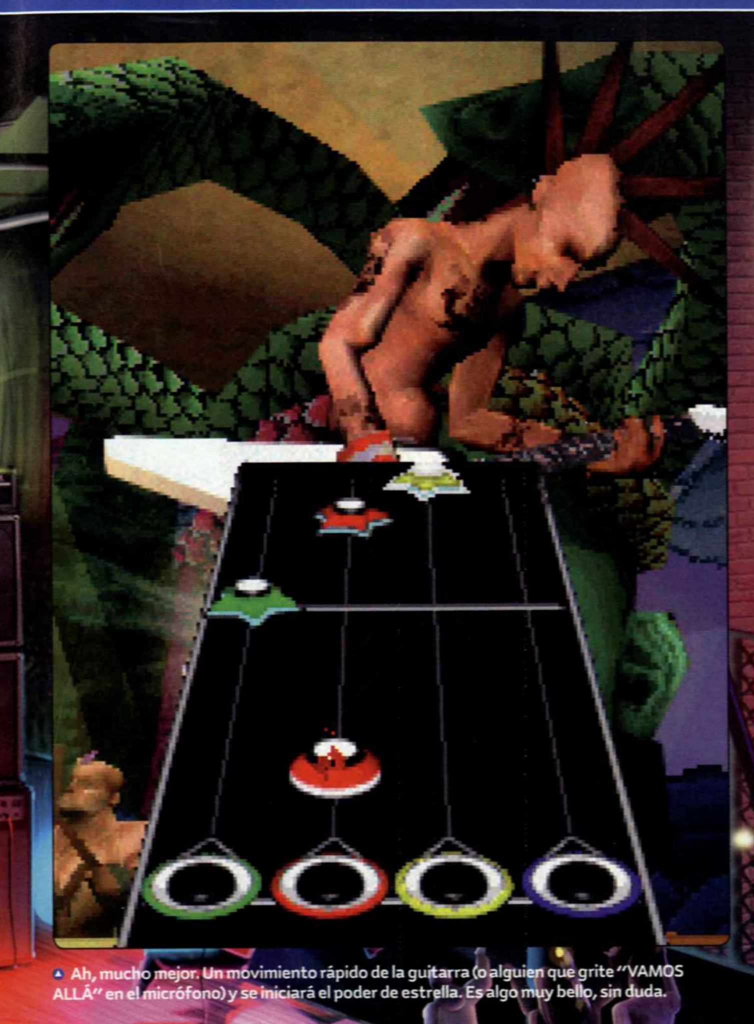
gritar "poder de estrella" o "rock and roll" o tan sólo ofrecer tu mejor grito rockero. O, simplemente, soplarle al micrófono y rezar porque funcione. Sea como fuere, el efecto es el mismo que en las versiones de consola, y tendrás un tiempo limitado de notas que ofrecen una mayor puntuación, que compensan esa vergüenza que sufres al ser visto gritándole a tu DS.

## Dale caña

Como cabría esperar de un juego musical para DS, si conectas unos cascos o bien la conectas a tu minicadena conseguirás explotar al máximo las 30 pistas del juego. No nos han dejado revelar la lista completa de canciones, seguramente porque debe de haber temas de licencias que todavía se estarán negociando antes del lanzamiento del juego este verano, pero podemos afirmar que no se trata de las mismas que ya se disfrutaron en *Guitar Hero 3*.

Más bien, es un recopilatorio de "lo mejor" de los anteriores *Guitar Hero*, con unas cuantas exclusivas para DS[3]. Las canciones con tacos o letras sugerentes no han pasado la criba; ciertos grandes rockeros, de los más duros, han logrado que las versiones domésticas tengan una calificación T (para adolescentes) en EEUU, o un +12 por nuestras tierras, y en Activision tienen la intención de que la versión de DS pueda llegar a una audiencia más amplia y joven.

3 Una de las exclusivas para DS es de No Doubt. Os dejamos adivinar cuál es. 4 No hace falta decir que cada jugador deberá tener su propia copia del juego. Pero lo diremos, de todos modos: cada jugador tendrá que comprar una copia del juego. Sin los botones, es injugable. Un juego de DS a prueba de piratas.



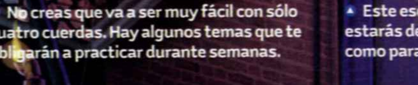
▲ Ah, mucho mejor. Un movimiento rápido de la guitarra (o alguien que grite "VAMOS ALLÁ" en el micrófono) y se iniciará el poder de estrella. Es algo muy bello, sin duda.



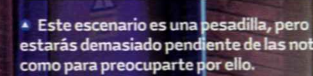








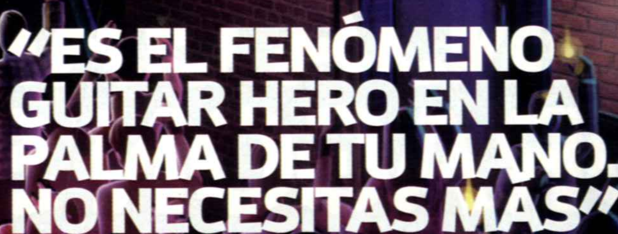
▲ No creas que va a ser muy fácil con sólo cuatro cuerdas. Hay algunos temas que te obligarán a practicar durante semanas.



▲ Este escenario es una pesadilla, pero estarás demasiado pendiente de las notas como para preocuparte por ello.



▲ Anda, pero si es el colega punky. Otra vez. Cuando tengamos la versión final en nuestras manos, no cogeremos nunca a este perdedor con el pelo de punta. No es nada personal.



## "ES EL FENÓMENO GUITAR HERO EN LA PALMA DE TU MANO. NO NECESITAS MÁS"

Dado que todo el código del juego está separado de la guitarra, hay mucho potencial para gozar de actualizaciones y ediciones especiales en el futuro. Claro está, la cantidad de espacio de almacenamiento necesario implica que no podremos contar con actualizaciones vía descarga, aunque con nuevas tarjetas de DS se podría prolongar la vida del juego, si logra tener el mismo éxito de las demás plataformas.

### Cara a cara

Los desarrolladores han creado varios modos multijugador cara a cara'; según parece, todavía están decidiendo cuáles van a incluir.

Los básicos son los mismos que ya se han visto en *GH3*; puedes enfrentarte a un amigo, enviando objetos para invertir la tabla del rival, cortarle una cuerda, etc.

Aún por encima, habrá algunos especiales que sólo serían posibles en DS, incluyendo un modo en el que firmas autógrafos y se los mandas a los demás jugadores. La idea suena interesante; si llega al final esta opción, claro.

### Logrando la fama

El modo principal para un jugador y los juegos cooperativos están estructurados exactamente igual que las otras versiones. Hay un modo carrera, que cuenta con un buen número de elementos desbloqueables como los trajes.

Hay cuatro personajes que regresan de las anteriores entregas de *GH*, y habrá dos nuevos que sólo podrás encontrar en DS. Hay un buen puñado de novedades, aunque el tamaño de la pantalla implica que no te sorprenderá la cantidad de detalles gráficos que se muestran. Pero eso no importa en *Guitar Hero On Tour*. Es el fenómeno *Guitar Hero* en la palma de tu mano. Y no necesitas nada más.



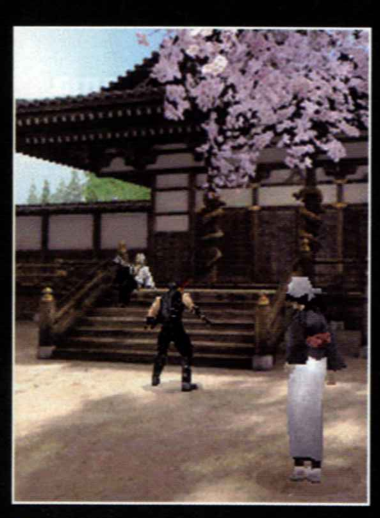




**PLATAFORMA** DS **DISTRIBUYE** THQ **ESTUDIO** RAINBOW STUDIOS **LANZAMIENTO** JUNIO 2008

# NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

**Ninjas, katanas, traiciones, honor, acción y sangre, mucha sangre. Nunca esperaste un juego así. Al menos, no en Nintendo DS.**



▲ Nos gustaría irnos de vacaciones a un sitio así. Parece relajante.

Pese a lo que muchos pueden creer, Ryu Hayabusa es uno de los personajes clásicos de la historia de los videojuegos; no en vano, ya pudimos disfrutar de sus primeras aventuras en NES o Game Boy, con títulos que destacaban por la exagerada dificultad de la que hacían gala.

Los años han pasado, y el mercado ha cambiado mucho. Los propios juegos han evolucionado a un ritmo exagerado, convirtiéndose en obras videolúdicas que poco o nada se parecen a las de principios de los noventa. *Ninja Gaiden* no iba a ser menos, y ya en su renacer en las máquinas de sobremesa dio muestras patentes de su adaptación a las nuevas tecnologías. Seguía siendo bastante difícil, pero no rozaba lo imposible como los originales.

De todos modos, cuando se anunció esta versión para DS nos esperábamos algo más tradicional, siguiendo la tradición de juegos de acción y plataformas que dieron el salto desde GBA hasta la máquina de doble pantalla de Nintendo. Cuán equivocados estábamos. Itagaki puede ser un hombre egocéntrico y engreído, pero no se puede negar que es un auténtico genio; si se empeña en hacer algo, explota los recursos a su disposición para sacar el mejor juego posible. Y con *Dragon Sword* consigue avergonzar hasta a la propia Nintendo en lo que a exprimir al máximo la DS se refiere.

## Vuelta de tuerca

La gracia está en que no se trata del típico juego de acción. La DS se coge en forma de libro, igual que *Brain Training*; toda la acción transcurre en la táctil, quedando la de la izquierda para representar el mapa y algunos datos genéricos.

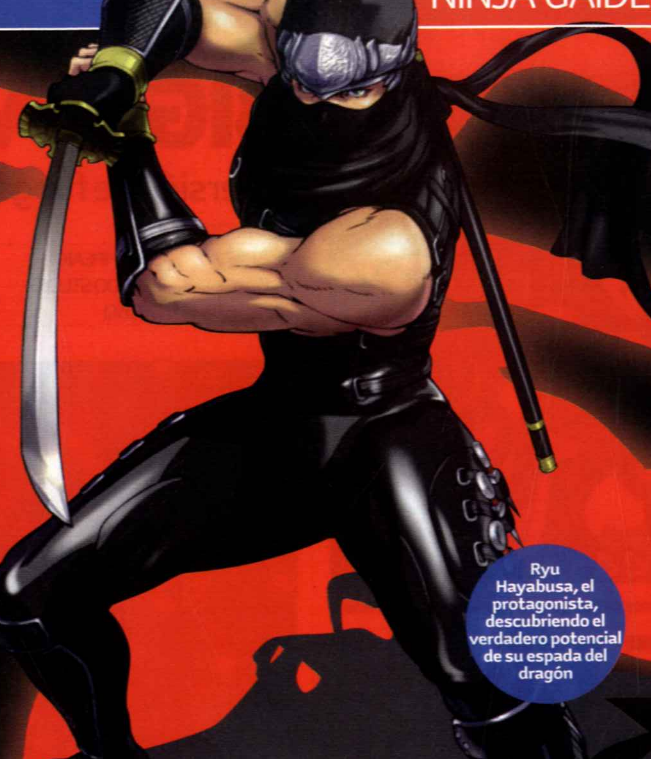
Así pues, usaremos el lápiz táctil para



1 Al activarlas, pulsando en su icono al lado de la barra de vida, aparecerá el kanji en pantalla y deberemos escribirlo en el tiempo límite (más que suficiente). Una vez hecho, podremos controlar el ataque por la pantalla eligiendo nuestros objetivos.


Las escenas son muy atractivas, a doble pantalla y con ese estilo de animación que tan bien le sienta a *Ninja Gaiden*.


Los jefes finales seguirán siendo tan duros como siempre. Algunos, de entregas anteriores, repiten en *Dragon Sword*.


Ryu Hayabusa, el protagonista, descubriendo el verdadero potencial de su espada del dragón

## "DRAGON SWORD ES UNO DE LOS JUEGOS MÁS ATRACTIVOS VISUALMENTE DEL CATÁLOGO DE NINTENDO DS"

mover a Ryu por la pantalla, al igual que Link en *Phantom Hourglass*, y también para atacar a los enemigos o realizar los ataques especiales. Por ejemplo, para un corte horizontal realizamos un movimiento en esa dirección; para uno vertical, un movimiento hacia abajo sobre el enemigo. Si pulsamos en pantalla encima de un enemigo, usaremos nuestras armas a distancia (shuriken o arco y flechas). Con un movimiento hacia arriba, saltamos; y a partir de ahí, infinidad de combinaciones posibles que van desde combos aéreos a ataques especiales.

Hay un golpe "en carga" que permite que Ryu acumule energía para posteriormente lanzar un devastador ataque que afecte a todos los enemigos en pantalla. Para activarlo, no hay más que frotar con ansia la pantalla encima de nuestro personaje; desgraciadamente, los enemigos no estarán dispuestos a dejarnos desatar nuestra ira con tanta facilidad.

Completando nuestro arsenal, están las magias: la clásica bola de fuego, un tornado, o un ataque de hielo, entre otras[1].

Todos los niveles contarán con un gigantesco enemigo final, que no nos pondrá las cosas nada fáciles.



Los mapas son siempre una ayuda para no perdernos y saber dónde están los puntos de guardado.

### Espectáculo

*Dragon Sword* es uno de los juegos más atractivos visualmente del catálogo de DS, aun a pesar de hacer trampas. Todos los fondos son excelentes, muy detallados, nítidos y definidos, pero no son más que imágenes estáticas, algo similar a lo visto en *Resident Evil*. No obstante, la credibilidad de los mismos, sobre todo al moverse por ellos, despeja toda duda sobre la maestría demostrada por Tecmo en este título.

Tanto los personajes como los enemigos están modelados en unas perfectas 3D, muy bien animados y con numerosos ataques y especiales. Además, cabe destacar el elevado número de escenas de vídeo e imágenes para narrar la historia, realizadas con un estilo manga lejano al realismo que prima en las versiones de sobremesa. En su pueblo, Ryu podrá interactuar con los habitantes del mismo, como los niños o el viejo tendero Muramasa.

Éste seguirá ofreciéndonos las mejores ofertas del mercado, con objetos que aumentan la vida o potencian nuestra espada, por ejemplo. Eso sí, es todo un amante de las siestas (los años no perdonan), y deberemos despertarle con un buen grito al micrófono de la DS.

### La mejor acción

El uso que hace de la pantalla táctil es excelente, posiblemente el juego más "de DS" hasta la fecha. Todo fluye en pantalla a un ritmo veloz pero firme, ofreciendo un auténtico espectáculo a nivel técnico que repercute en la diversión de forma muy favorable. Además, el nivel de dificultad inicial será apto para todos los públicos, mucho más asequible de lo que caracteriza a la saga; eso sí, una vez terminado, habrá niveles que pondrán a prueba los reflejos de los más expertos de la serie.

Ya sólo te queda poner a practicar tus habilidades ninja, porque muy pronto deberás demostrarlas en tu DS.

## EL HONOR DE UN NINJA

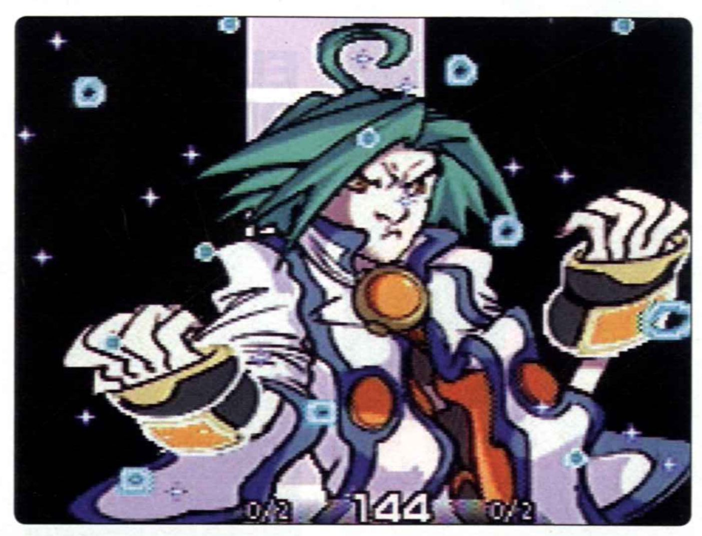
La historia de Ryu va cogiendo forma



### DEMONIOS Y ESPADAS

A lo largo de trece niveles, Ryu deberá enfrentarse a grandes demonios que quieren utilizar el poder de unas esferas para destruir toda existencia en el planeta; aunque no serán los únicos, ya que también regresan algunos antiguos rivales como Doku, en una versión fantasmagórica de sí mismo. Los eventos lo sitúan después de lo acontecido en *Ninja Gaiden*, para Xbox. Ryu vive tranquilo en su aldea y está entrenando a Momiji, una joven y bella kunoichi. Nuestros primeros pasos por el juego los daremos en la piel de la aprendiz, aunque cuando los demonios y los ninjas del clan de la Araña Negra la secuestran, el maestro se verá obligado a intervenir para lograr salvarla.


Ryu, en una de las muchas viñetas con las que se narra la historia. Como podéis apreciar, es un estilo muy cuidado, muy a lo comic japonés que le sienta genial.




*Doodle Hex* podría ser algo así como las lecciones de *Harry Potter* en minijuego. Veremos.

# DOODLE HEX

## Seguro que algo te hechiza

PLATAFORMA DS
DISTRIBUYE PINNACLE SOFTWARE
DESARROLLA TRAGNARION STUDIOS
LANZAMIENTO JUNIO

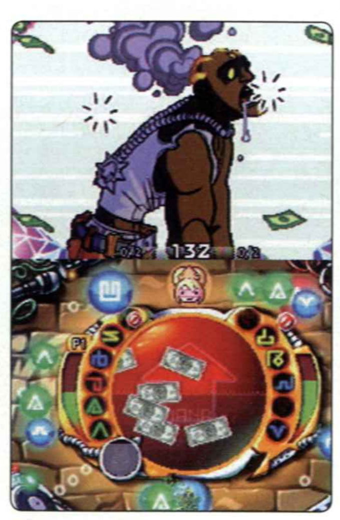



Los juegos de dibujo nunca han estado arriba en la lista de prioridades excepto para los niños o jugadores poco arraigados. Pero este amiguito (además, español) parece prometer. Juegas como uno de un grupo de Doodlers (estudiantes en una escuela de magia con runas[1]), y en tus ratos libres te pateas los pasillos en busca de aprendices para echarles batallas de runas.

### El amo de las runas

Ahora podrías temer que se trate de un numerito de magia basado en turnos como todas esas cosas de hechiceros. Pero, oh, no, es mucho más movidito que eso. Para lanzar los hechizos tienes que dibujarlos en la pantalla con el lápiz, pero mientras estás con tu garabato, tu oponente hace lo mismo, así que tendrás que concebir estrategias para bloquearle mientras mandas tus hechizos y maldiciones, y habrá que trabajárselo antes de que te alcancen.

Con más de 200 runas que aprender (e intercambiar con colegas vía Wi-Fi), se abre un universo de combos que dominar que tendrán a tu rival doliéndose de una bola de fuego o croando como una rana vieja. Pero no tienes que recordarlas todas: se acumularán de forma útil en una barra que rodea la zona de dibujo. Es cosa de locos y muy adecuado para esta portátil que va a base de varita. Y se dice que una versión Wii no queda muy lejos, algo que nos parece una idea mágica.




¡Tiene pinta de que le has prendido fuego en la cabeza y le has robado la cartera!



Una vez aprendido cómo lanzarlos, podrás acceder a tus hechizos rúnicos.

# BIG BANG MINI

## Diversión de fuegos artificiales, sin puzles

PLATAFORMA DS
DISTRIBUYE SOUTHPEAK
ESTUDIO ARKEDO STUDIO
LANZAMIENTO OTOÑO




Si un juego tiene payasos alienígenas en hoverboards, entonces está bien.

Cuando piensas en juegos con fuegos artificiales, la mente se va inmediatamente a *Boom Boom Rocket* (o, para los viejos del lugar, *Fantavision*). Ambos fueron pequeños juegos rompedores, pero el desarrollador Arkedo reconoce que no tiene nada de aquellos, ¡y que de ninguna manera es un puzle!

### Petardazos

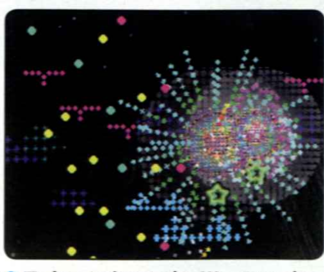
En cambio parece tratarse de un juego de batalla, un shoot-'em-up-en-el-cielo, si nos ponemos. El objetivo es generar aluviones de preciosas explosiones en las alturas con el stylus y extenderlas por el aire para cubrirse ante las hordas de enemigos flotando sobre ti. Pero cuidado, falla y deberás esquivar una lluvia de chispas que se rocían desde tu propia artillería. Es decir, que te vuela tu propio petardo. Y al acabar cada nivel, habrá oportunidad de mostrar tu pericia creando un ramillete final para pintar el cielo de la noche como un lienzo ardiente.

### Misil a la cripta

El título ofrece algunos escenarios nocturnos ingeniosos aliñados con espectáculos exuberantes de color. Y sí, se parece algo a Fantavision al fin y al cabo. Pero es un *Fantavision* con festín cómico de muertes alien incluido. Todas tan brutales como encantadoras, con hermosos fuegos y disparos duros. El juego promete estar repleto de naturales gestos de barrido, y, con más de 90 niveles explosionando en tus manos, parece tener algo de profundidad también. Todo el mundo ama los fuegos, pero recuerda: ¡no es un puzle!




¿Quién no se apunta a esto?



¡Techno, techno, techno! Nos recuerda a esos vídeos de primeros de los 90.

1 Las primeras inscripciones rúnicas datan del año 150 A.C., aunque se seguían usando en zonas rurales de Escandinavia hasta los comienzos del siglo pasado. Básicamente, son un alfabeto antiguo imbuido por los hippies con algo de misticismo.

**Pulveriza** Las pipas escasean, así que tendrás que improvisar. Aquí, un bote de alcohol en spray y un mechero hacen de tostadora.

NUEVAS IMÁGENES

**PLATAFORMA** Wii **DISTRIBUYE** ATARI **ESTUDIO** HYDRAVISION **LANZ.** JUNIO

# ALONE IN THE DARK

## Demonios son mis temores...

Ah, Central Park. De día, una parada obligatoria para turistas, de noche, un punto de encuentro para villanos y, en la versión de Hydravision sobre el herboso centro de NY, no hay nadie que pueda protegerte: es territorio de demonios.

Resumen rápido: eres Edward Carnby[1], un detective de los años 30 en el New York de 2008. ¿Por qué tanto desfase temporal? Un misterio que da para su propia serie de TV, así que no choca que *Alone in the Dark*[2] esté dividido en tramos por episodios, con sus introducciones en plan "anteriormente en" y todo. Pero tiene mucho menos parloteo que cualquier otra serie, eso seguro. Una parte del principio muestra unas cuantas palabras mezcladas con unos tíos misteriosos que retienen a tu rehén antes de que todo tipo de cosas desagradables irrumpan en la fiesta, arrancando miembros, suelos y paredes en el proceso.

### La vida en el parque

Pronto se nota la increíble dedicación de Atari por igualar a la versión de las otras plataformas de AITD centímetro a centímetro. No sólo mostrando algunos efectos de luz impresionantes (silla + fuego = antorcha improvisada), hay, además, un buen puñado de retos basados en la física de esos que tanto asombran en 360 y PS3.

Pilla un objeto (que se agita con el Wii remote) y puedes golpear bichos, atravesar entradas bloqueadas o prenderlo para algo de diversión pirómana. La física del fuego no lo extiende de forma tan natural como en estas versiones (tanta potencia fundiría la Wii) pero apuntar con un extintor para sofocar una barrera de llamas sigue siendo ingenioso.

Nuestro elemento favorito es la chaqueta de exhibicionista de Carnby. Equipada con un kit anti-demonios (pistola, gasolina, mechero, etc.), se le ha acoplado el inventario de objetos de forma que esté todo a mano: sacas lo que necesites de los bolsillos interiores de tu chupa. ¿Lo mejor de todo? Tú mismo haces el gesto con las manos para abrir de un tirón el abrigo, genial para pillar in fraganti a las crías malas o a las ancianas de corazón delicado.

Existe una lógica genial en el mundo de *AITD*. Es de esos sitios en los que alcohol más bala es igual a fuego, o vendas más botella da cóctel Molotov. Lo que hemos visto no es especialmente aterrador (Atari tiene controlada la parte *survival*, ahora falta la parte *horror*), pero aun así, supera el echar un rato con los vagabundos del parque. Review pronto.



▲ El desarrollo tiene lugar en Central Park, pero más en edificios como galerías de arte que en entornos a cielo descubierto.



▲ Hay varias secciones de vehículo en el juego, incluyendo una huída desde un aparcamiento subterráneo con saltos.



1 El héroe de siempre de la saga, un detective privado sobrenatural, nada menos. 2 ¿Alone in the qué? ¡Pero hombre! hubo cuatro *Alone in the Dark* anteriores (pese a que es endemoniadamente malo) y se suele considerar a la serie como el primer survival horror occidental, saliendo en 1992, antes que *Resident Evil*.

# DUELO DE TITANES

**PLATAFORMA** Wii **DISTRIBUYE** MIDWAY **ESTUDIO** MIDWAY **LA LANZ.** VERANO 2008

# TNA IMPACT! VS

**En la esquina izquierda, una de las más camaleónicas federaciones**

## PLANTILLA

*TNA* puede vacilar de tener un amplio abanico de luchadores de la casa y algunos pertenecientes a la vieja guardia de WWE como Booker T, el medallista olímpico Kurt Angle[1] o monstruosos superpesos pesados como Abyss o Samoa Joe. Además, *TNA*, al contrario que *WWE*, no ningunea a los pesos cruceros, y gente como el equipo de Chris Sabin y Alex Shelley son dos claros ejemplos. No permitirá jugar con la división femenina... ¡Buuu!



## MODO CARRERA

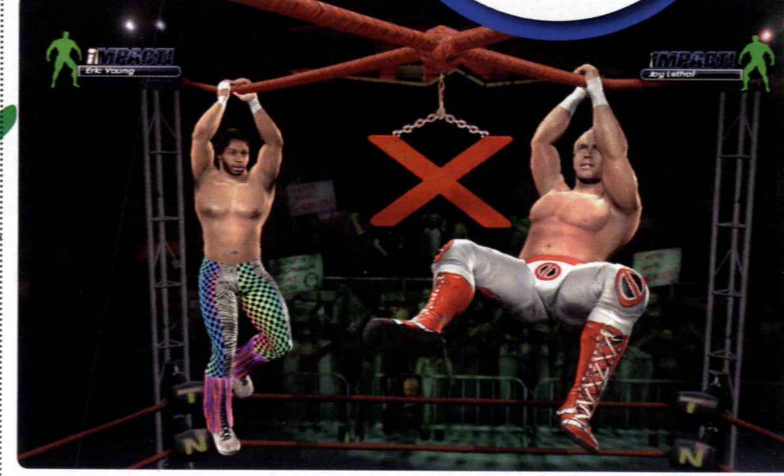
El tipo de Midway nos contó que las tramas que envolverían a los personajes vienen escritas por los mismos guionistas del programa de TV. Quizás *WWE* preste gran atención a estos guiones, pero, por suerte o por desgracia, éste no es el punto fuerte de *TNA*, centrado de una manera muy escrupulosa en el ámbito de la lucha. La parte más interesante radica en la creación de un luchador propio para empezar siendo un desecho y acabar alzándote con la victoria.

## TIPOS DE COMBATE

Bien, antes cabría destacar que el ring de *TNA* tiene la peculiar característica de tener seis esquinas, convirtiendo a los combates normales en algo más estratégico y medido que los de *Smackdown*. *TNA* es el hogar de los combates gimmick, desde el combate libre Monster's Ball hasta los combates Ultimate X. En este último tendrás que escalar por una cuerda y recuperar una X gigante, a través de un minijuego en lo que lo importante es el tiempo.








## USO DEL WIIMANDO

Uh-oh... La versión de Wii todavía anda en pañales y esperamos información del equipo desarrollador del equipo programador de Wii donde tenemos puestas todas nuestras expectativas. El control de *TNA* es extremadamente complejo y será difícil poner en práctica todo lo visto en las consolas grandes de una manera más o menos satisfactoria en Wii. La opción de mando Clásico o mando de Game Cube volverá a ser la más inteligente.



## PRESENTACIÓN

Las versiones de PS3 y Xbox 360 tienen una pinta realmente buena. Midway nos ha contado que la incursión de *TNA* en Wii "Cada bit es excepcional (a pesar de empezar a programarlo en XBOX)" ¿Por qué tendría que engañarnos? No, hablando en serio, *TNA Impact* es un juego programado de una manera muy profesional y la reminiscencia de los juegos de lucha de N64 (ese mítico *No Mercy*) promete una vuelta espectacular a los buenos tiempos nintenderos.







1 En una conferencia de prensa presentando el juego, Kurt Angle levantó el cinturón de campeón y el frontal se cayó al suelo. Debió ser un momento muy divertido, sin duda.





**PLATAFORMA** Wii/DS **DISTRIBUYE** THQ **ESTUDIO** YUKES/TOSE **LANZAMIENTO** OTOÑO 2008

# SMACKDOWN VS RAW 2009

## Y en la otra esquina, los Smackers vuelven a la carga

"Toma eso!" Los nuevos modos de celebración de *Smackdown* te permiten compórtarte como un niño.

### PLANTILLA

Como mínimo resulta curioso ver el monopolio indiscutible de la lucha libre americana de *WWE* y contemplar las vacas flacas por las que está pasando. Problemas internos, retiradas de las vacas sagradas o, sencillamente, puede ser debido a cambios de aires. Tampoco exageremos, gente como Chris Jericho, Randy Orton, Undertaker, Mr. Kennedy, Cena o los Hardy Boys siguen siendo los grandes abanderados de Mr. McMahon.

### TIPOS DE COMBATE

El *Smackdown 08* de Wii resultó ser, finalmente, una versión bastante descafeinada. Con la experiencia conseguida a lo largo de los años, los chicos de THQ por fin han conseguido tomar el buen rumbo. Los jugadores de la edición 09 disfrutarán por fin de los combates en jaula o los combates de escalera, que nos obligarán a escalar usando el Wiimando de formas bastante peculiares. De momento es secreto, pero os podemos asegurar que resultará divertido.

### MODO CARRERA

Tras los decepcionantes Success Mode, los asiduos al Show Azul podrán disfrutar del "Camino a Wrestlemania" de las versiones de 360 o PS3; para entendernos, el genial modo carrera. Una evolución del modo "WWE 24/7" que incorpora elementos RPG al procedimiento clásico. "Camino a Wrestlemania" está claramente enfocado a los combates Tag-Team, entre otros. En Wii disfrutarás también de un cooperativo online.



Estábamos pensando si con esos pantalones tendríamos más criterio. No lo creemos

### USO DEL WIIMANDO

Evolución del extraño sistema del año pasado que tanto daño hizo a las altas esferas de NGamer. Este año puedes esperar un uso más depurado y sorprendente del uso del mando y el nunchaco para redefinir y diferenciar, de una vez por todas, la obra de THQ. El motor de juego es mucho más versátil que en la edición pasada, permitiendo usar sillas o lanzar al árbitro contra el rival.

### PRESENTACIÓN

Lo que comentamos a continuación puede parecer inventado, pero os aseguramos que es cierto. El juego viene con un sistema de "Entradas Interactivas". Por lo que hemos podido comprobar, esgrimirá un número concreto de poses y entradas. También esto variará con tus poses de celebraciones (levanta los brazos y desahoga ese "SIIII" que llevas dentro). Estas pequeñeces lograrán amenizar, aún más tus partidas online. ¡Exacto! ¡Partidas online!

## RESULTADO

### TNA IMPACT 2 - 3 SMACKDOWN

**Podemos considerar a *Smackdown* en una posición poco cómoda en 360 y PS3, donde *TNA Impact* ofrecerá la verdadera alternativa real y palpable para los jugadores de dichas plataformas. En Wii, todo sigue igual. *Smackdown 08* tenía pinta de feto con posibilidades de convertirse en un buen producto, y *09* viene a confirmar esa teoría y mostrarnos cuáles van a ser los pasos a seguir en las siguientes ediciones. *TNA* es un fuerte aspirante, pero pensamos que la naturaleza y experiencia de *Smackdown* en Wii le otorgará el cinturón este año... De momento.**

**PLATAFORMA** Wii **DISTRIBUYE** RED FLY STUDIOS **ESTUDIO** GAMECOCK **LANZAMIENTO** FINALES 2008

# MUSHROOM MEN
## THE SPORE WARS

### Ser un champiñón puede ser divertido...

"¿Alguna vez te has planteado a dónde van los stylus de DS que se pierden? Sí, eso es: los Hombres Champiñón los roban." Ésta sería una de esas frases que te harían colgar rápido el teléfono y huir lo más lejos posible, pero, afortunadamente, el diseñador jefe de *Mushroom Men*, Ryan Mattson, no está loco.

El héroe de la aventura es Pax, de apenas varios centímetros, que usa agresivamente un stylus de DS como arma[1]. *Mushroom Men* es algo extraño en el catálogo actual de Wii, ya que no se trata de un título basado en alguna serie de dibujos o un cómic, sino de una franquicia original con un montón de personajes divertidos e ideas interesantes a nivel jugable. Los desarrolladores tejanos Red Fly Studios lo describen como "la batalla del Abismo de Helm, pero con champiñones", aunque, por lo visto, se acerca más a *Cariño, he encogido a los niños* que a la majestuosa y extensa trilogía *El Señor de los Anillos* de Peter Jackson.

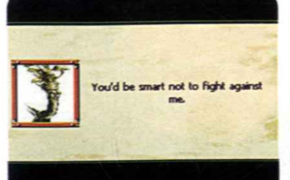
### La matanza de los champiñones

Todo comienza cuando un cometa bordea la tierra liberando un polvo verde. Sin saberlo los humanos, el polvo ha transformado a gran parte de las plantas del planeta en seres inteligentes. Las diferentes variedades de setas han formado tribus, y así da comienzo el juego, con la tribu Amanita acabando con los pacíficos Bolete. El único superviviente del ataque es Pax, un joven chamán Bolete que inmediatamente se embarcará en una misión que le llevará a cruzar un vasto jardín para advertir a sus vecinos, los Morels, de la amenaza Amanita. En el segundo nivel del juego, Pax llega un jardín lleno de Kudzu[2]. Tras descubrir que no había nada que hacer para defenderse de los hambrientos (y en realidad horribles) conejos, lo acorralaron teniendo entonces que hacer una



¡Lleva la bola hacia la cabeza del unicornio para golpear al conejo!

## RISE OF THE FUNGHI











La versión DS de *Mushroom Men* es en realidad una precuela, así que no necesitarás haberlo jugado para entender la historia de la versión de Wii.

Al contrario que *Spore Wars, Rise of the Fungi* permite elegir al personaje principal, entre uno fuerte (centrado en la contundencia física), un curandero (chamán especializado en telequinesia) o un recluta (más apoyado en las armas). Presentado en unas 2.5D de avance lateral, cada nivel de plataformas ofrecerá pequeños minijuegos a realizar con el stylus y un mapa interactivo. Si todo sale como está previsto, llegará un mes antes que la versión para Wii.



¿Fue el ocho de diamantes? ¿El seis de tréboles? El dos de...

## "PUEDEN COMBINARSE OBJETOS PARA CREAR TEMIBLES NUEVAS ARMAS"



Fijaos en el arma. A todos nos encantaría realizar esos movimientos.



Cuando es golpeado, a Pax se le caen algunas esporas de su cabeza. Ay...






Pax puede aumentar su cabeza y usarla a modo de capa para descender.

ofensiva usando la maza-stylus. Había además varias formas de sacar provecho del terreno, utilizando las habilidades telequinéticas de Pax.

Acércate al primer conejo de la zona, situado cerca de un gran ventilador. Mueve el cursor hacia una zona donde hay viñedos, y luego dispáralas. Pax hará un movimiento que los hará aumentar de tamaño, y crecerán golpeando el ventilador. Éste acabará con la vida del conejo que pasaba por ahí. Fantástico. Nuestro método favorito para acabar con ellos fue sin duda uno en el que una bola de bolos se equilibraba sobre unas vigas y acababa cayendo al suelo, aplastando la cabeza de un conejo malvado en el proceso.

Cuando dijimos que quizá alguien había visto demasiadas veces la película *Solo en casa*, Mattson se puso a reír y nos aseguró que las muertes complejas serán gran parte del juego final: "Es algo que intentamos enfatizar, realmente queremos que este juego te haga pensar y aprovechar del mundo que te rodea".

### No está atrofiado

La recolección será muy importante, y de hecho habrá objetos que podremos combinar para hacer nuevas y mejores armas. Así que, por si el stylus de DS no fuese suficiente terrorífico, puedes coger un chicle y un dedal y crear una atractiva maza pegajosa. Habrá diferentes tipos de armas y cada una de ellas será efectiva contra un tipo de enemigo en concreto.

Más adelante, Pax descubrió que podía usar una mano elástica pegajosa a modo de gancho. Cuando esté deslizándose y quiera salvar su caída, de forma rápida y sencilla puede usarlo para ir frenando. Ninguna hazaña es poco cuando apenas mides unos pocos centímetros, ¿verdad? La única cosa que nos dejó inquietos fue la batalla contra un jefe final, un 'Jackalope'[3] que lanzaba un montón de terroríficas mazorcas de maíz en forma de misiles, y había que devolvérselas y golpearle en la cara. ¿Por qué se usa tanto el clásico 'devolver-los-ataques-al-enemigo'?

Independientemente de esto, todo parece indicar que Red Fly está dando el do de pecho para cultivar un plataformas y cuidarlo hasta en los pequeños detalles[4]. Por lo mostrado hasta el momento estamos convencidos de que será divertido y de que pondrá de su lado a quienes se muestran con dudas.



1 Si eres tan ingenuo como para creer que los Hombres Champiñón han robado tus stylus, por favor, enviamos una carta y la remitiremos a las autoridades. 2 Kudzu es una clase de viñedo de hija perenne. En el mundo real, suelen crecer en Japón. 3 Según el folklore, un "Jackalope" es una mezcla entre un conejo loco y un antílope. Básicamente, es un conejo con unos grandes cuernos. No se ha confirmado que existan en realidad. 4 Como los efectos de sonido de los arcades clásicos en el minijuego de hacer saltar un huevo. Algo tonto, sí, pero nos hizo sonreír.



**Puede que sólo** sean insectos, pero el zoom de la cámara durante sus peleas aumenta la magnitud considerablemente.



Las lagartijas te dan pistas sobre los enemigos gigantes que están por venir, y los capullos añaden un importante factor de asquerosidad al escenario.



El localizador de enemigos te ayuda con los más complicados, mientras que matar a determinado número de rivales desbloquea nuevos movimientos.

**PLATAFORMA:** Wii **DISTRIBUYE:** THQ **DESARROLLA:** RAINBOW STUDIOS **LANZAMIENTO:** FINALES 2008

# DEADLY CREATURES

## Te "picará" la curiosidad por esta extraña mezcla entre Hormigaz y Reservoir Dogs. De verdad.

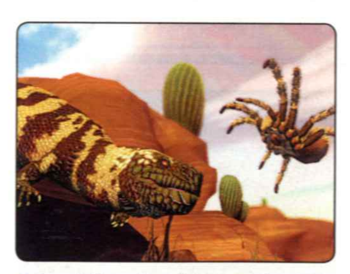
Imagínate esto como principio de un argumento de videojuego: el encargado de una gasolinera, indignado por ver cómo su negocio salta por los aires, culpa del crimen a una tarántula y a un escorpión. Poco después, viajamos en el tiempo 24 horas atrás y averiguamos cómo el pobre diablo llega a tan extravagante idea. Al más puro estilo de las películas de Tarantino, la estructura de viajes temporales se mezcla con retazos que bien podría haber firmado Félix Rodríguez de la Fuente.

El último proyecto de Rainbow Studios para Wii, desde luego, no está inspirado por el estilo de las producciones de Pixar con los insectos. Aquí los protagonistas no parecen tan bienintencionados como en Bichos, sino que tienen un aspecto tan amenazante que parecen dispuestos a llevarte al hospital con apenas una picadura en un dedo del pie[1]. Tendremos que meternos en la piel (y en las múltiples patas) de estos pequeños animales para vivir en un mundo rodeados por molestos humanos.

Scorpio! He'll sting you with his dreams of power and wealth. Beware of... Scorpio!

### ¡Aplástalo!

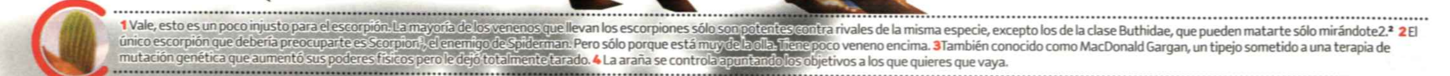
Aunque suene a broma, nuestra primera impresión es que se trataba de un Club de la Lucha con insectos. El escorpión es un púgil venenoso, que se enfrenta a sus rivales con pinchazos de su cola y golpes de sus pinzas, mientras que la tarántula es una máquina sigilosa, que desciende desde los



Cuando llega el combate, necesitarás escabullirte por superficies escabrosas y atacar desde arriba para tener más posibilidades de triunfo[4].

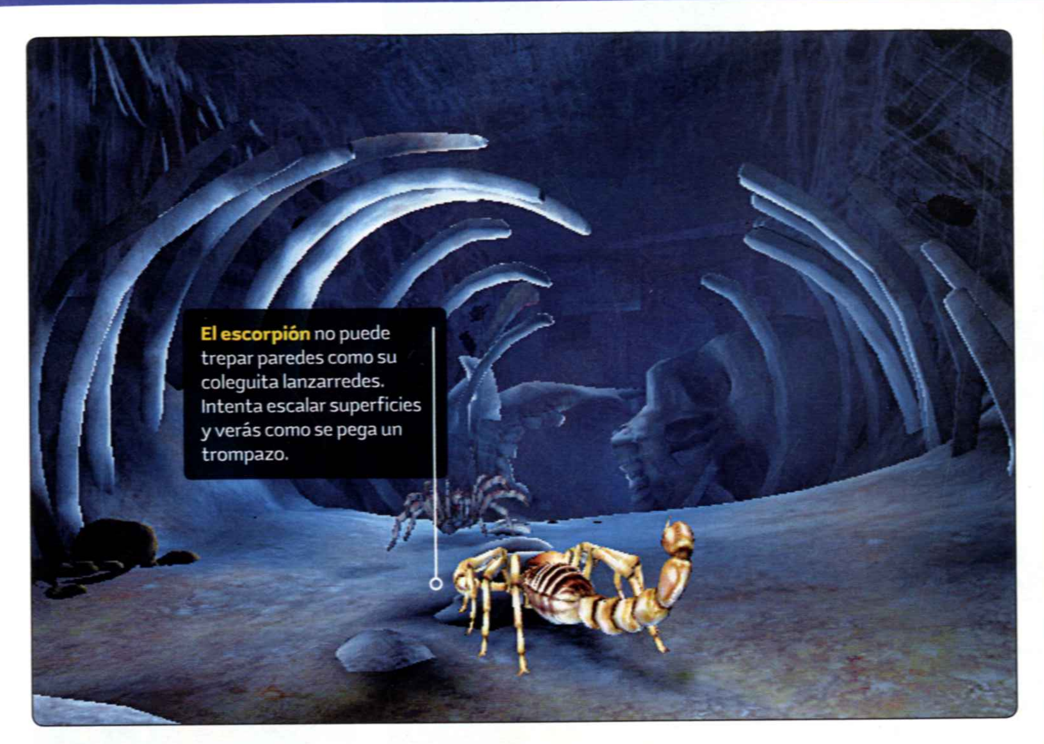


Por un puñado de dólares probablemente hubiera muerto igual. Pero nuestro humano protagonista, ¿dónde encaja?, ¿es el bueno, el feo o el malo?



1 Vale, esto es un poco injusto para el escorpión. La mayoría de los venenos que llevan los escorpiones sólo son potentes contra rivales de la misma especie, excepto los de la clase Buthidae, que pueden matarte sólo mirándote2.[2] 2 El único escorpión que debería preocuparte es Scorpion[3], el enemigo de Spiderman. Pero sólo porque está muy de la olla. Tiene poco veneno encima. 3 También conocido como MacDonald Gargan, un tipejo sometido a una terapia de mutación genética que aumentó sus poderes físicos pero le dejó totalmente tarado. 4 La araña se controla apuntando los objetivos a los que quieres que vaya.



**El escorpión** no puede trepar paredes como su coleguita lanzarredes. Intenta escalar superficies y verás como se pega un trompazo.

# "DEADLY CREATURES ES UN ARRIESGADO EXPERIMENTO NARRATIVO, CONSTRUIDO SOBRE UN JUEGO MUY SÓLIDO"

techos para llevarse a los enemigos a su terreno uno por uno. Un vistazo rápido revela a este par de criaturas, de las más chungas que se encuentran en la naturaleza, pero tienes que esforzarte algo más para entender la mecánica del juego.

Para empezar, en el tutorial te enseñan a luchar contra arañas y otros escorpiones en lo que parece una cueva. Pero si prestas atención, estás combatiendo en el interior de una caja torácica, y lo que se ve a la entrada es la espuela de una bota de cowboy. Si trepas hasta la salida de la "cueva", verás confirmadas tus sospechas: se trata del cadáver de un vaquero, al lado de unos cuantos cartuchos de escopeta. Nuestra araña comienza su aventura desde este escenario tan tétrico. En los últimos niveles hay interacción directa con humanos, e incluso una lucha mano-a-pinza entre un *homo sapiens sapiens* y nuestro escorpión.

## ¡Machácalo!

Desde luego, se trata de un atrevido experimento narrativo y afortunadamente está acompañado de un juego realmente sólido. Las partes en las que manejamos a un escorpión son básicamente un *hack'n slash* de la vieja escuela, sólo que con pinzas y aguijones en lugar de espadas o escudos. Los botones B y Z controlan las pinzas, y los movimientos del Wiimando hacen que lance una embestida con la cola. Si el enemigo tiene poca energía, puedes hacerle un *fatality* que le deje hecho trizas. Hundir el aguijón en los enemigos y ver cómo sus patas dejan poco a poco de moverse proporciona una maligna satisfacción, así como nos da la seguridad de que *Deadly Creatures* va a ser demasiado asqueroso para algunas personas. Es uno de los títulos menos esperados, y con todavía unos cuantos meses hasta su lanzamiento, ya luce estupendo. Una de esas criaturas que merece la pena meter en un cristal y mantener vigilada.

Di: patataaaa...

Esa cueva quizá no sea tan cavernosa como piensas...

## LAGARTO LAGARTO

Sólo tiene ojos para ti





### ATAQUE A SANGRE FRÍA

Ya sabes: cuanto más grande, más difícil lo tienen para comerte. Este monstruo de Gila (nada que ver con el humorista) mide 60 cm, así que tu aguijón no te será de mucha utilidad. A menos que huyas con tus habilidades de excavación, no tienes escapatoria.



¿Arañas? Olvídate de ellas. Te enfrentarás a lagartos, ratas, serpientes de cascabel e incluso a escarabajos peloteros.




**Mueve, mueve** Sólo puede quedar el que tenga más marcha. En el modo survival, cada movimiento que no hagas supondrá la disminución de tu barra de vida. La intensidad de la situación se ve reforzada con esas bombas.




Tu recompensa por realizar los combos más difíciles será un festival de luz y sonido, junto con la llegada de más amigos.



Esta mariposa es Linda, una de las muchas amigas de Samba. También tendrás que derrotar a Bingo y a Bongo.

**PLATAFORMA** Wii **DISTRIBUYE** SEGA **DESARROLLA** GEARBOX **LANZAMIENTO** 2º TRIMESTRE 2008

# SAMBA DE AMIGO

## Sempre assim, em cima, em cima, em cima, em cima...

La memoria humana es algo simpático. Tiñe nuestra vida de momentos inolvidables, censurando agradablemente todos nuestros errores. Y es algo que hacemos también con los juegos. Si sacas el nombre de *Samba de Amigo*, todas las miradas se pierden en el infinito mientras los antiguos usuarios de Dreamcast recuerdan todas esas vacaciones latinas que disfrutaron desde la comodidad de sus sofás: todo ese ritmo apasionado, sin tener que sufrir en las favelas.

### Llega la mañana

"¡Ah, aquellas maracas por mandos!", es todo lo que dicen. Esa sensación de plástico pesado, más grande que la cabeza de Amigo, es lo que ha marcado a la gente. Elimina esa imagen de poder dar vueltas por toda la habitación como si estuvieses en pleno carnaval, y todo lo que te queda es poco más que un reto rítmico bastante típico y un mono que mete miedo, con ojos de maníaco. La pregunta es, sin esas maravillas de plástico con forma de maraca, ¿podremos recordar con nostalgia *Samba de Amigo* en los años venideros?

Por el momento, Gearbox ha hecho un gran trabajo. El concepto sigue siendo tan simple como siempre lo ha sido: una maraca derecha y una maraca izquierda, y tienes que menear cada una a la altura que te indica el juego. Arriba, medio y abajo, representados por los tres círculos al lado de Samba; unas burbujas avanzan hacia ellos, y tú sólo debes tener la maraca respectiva al mismo nivel y menearla en el momento apropiado.

### Queremos irnos

Un círculo iluminado muestra tu posición. Con sólo mover las manos arriba y abajo unas cuantas veces podrás ver lo bien sincronizado que

Y con semejantes dedos cual salchichas... ¿cómo pulsará el botón de sincronización?



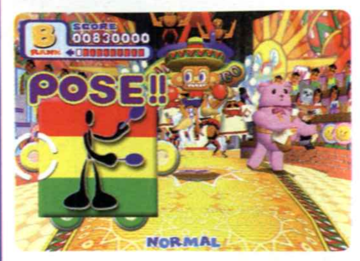

El mundo de Samba es agradable, uno de esos sitios en los que el sol usa pintalabios.



1 Version 2000 añadió 16 canciones, una nueva hermana para Samba, el modo Hustle y un horrible juego de voleibol.




## TU MEJOR POSE




Tu ritmo latino se determina en forma de puntuación con una serie de momentos de pose. Aparecerá una pequeña marioneta en la pantalla y, tras una serie de movimientos, te mostrará dos círculos que tienes que acertar con el Wiimando y el nunchaco para lograr un bonus. Si te ha sorprendido el sistema de alturas, la habilidad del juego para reconocer el movimiento espacial lateral te hará bailar de alegría.

# "PARECE QUE LA CONFIANZA ES UN ELEMENTO CLAVE PARA TODAS LAS ENTREGAS DE SAMBA DE AMIGO"




Además de las nuevas canciones, repetirán todos los temas de Samba y de su actualización Version 2000[1].



Este bailoteo sólo puede deberse al modo Hustle, que se centra única y exclusivamente en hacer poses.




Si cometes errores, la sonrisa de Amigo irá desapareciendo, siendo consciente de que es un mono patético con las maracas.

Dentro de los cactus de videojuegos, a éste lo pondríamos por debajo de Cactuar y de Pokey

estás mientras el círculo iluminado sube y baja sin esfuerzo. No se basa en el ángulo, como ocurre con las poses de la espada en *No More Heroes*, ni tampoco usa el sensor de movimiento; la sincronía del nunchaco es suficiente para esto. Usando sólo los acelerómetros, sorprende que los fuertes movimientos para acertar las notas puedan convivir con el sistema de alturas del juego.

Sí, os lo podéis imaginar. El equipo de NGamer no es precisamente el amo en este juego. En realidad, somos muy malos, pero lo achacamos más a la torpeza personal que a errores propios de la jugabilidad de *Samba de Amigo*. El mayor problema es lograr tener esa confianza en la tecnología, porque con cada movimiento echamos un vistazo rápido a los círculos para asegurarnos que la máquina reconoce bien nuestras acciones. Sin embargo, un usuario de Dreamcast lo haría mucho mejor; parece que la confianza es un elemento clave para todas las entregas de *Samba de Amigo*.

Había ciertos temores para la versión de Wii que, afortunadamente, no se han hecho realidad, como el temible "retroceso" después de agitar el mando. Si has jugado a la prueba rítmica de hacer sonar campanas en *Zack and Wiki*, posiblemente conocerás a este temible enemigo, en el que la Wii reconoce el movimiento de un meneo solitario como un segundo meneo no intencionado. En *Zack and Wiki* tenías que mover el Wiimando con mucha precisión para reproducir notas musicales; aquí puedes mover el mando con todo el énfasis que quieras, ya que sólo reconoce un movimiento. Excelente.




Sega nos presenta a Rio, quien sigue de cerca al andrógino NiGHTS. Parece una chica, pero en realidad es un hombre.

## Espíritu mexicano

En realidad, tal vez enfático no sea la palabra correcta. Tal vez *Samba* represente a un mono contagioso bailando por toda la pantalla y tal vez parezca un alegre carnaval callejero, pero hay algo que impide que la atmósfera de fiesta que siempre ha desprendido este juego salga de tu interior y se expanda por toda la habitación.

Es aquí donde se nota la importancia de las maracas originales: con el Wiimando y el nunchaco, que tienen un peso inferior, no hay mucha conexión física con el alocado mundo del juego, mientras que con las maracas todo era más real. Todo el que haya tenido una Dreamcast en su momento entenderá a qué nos referimos. Tiene el aspecto, el sonido y la jugabilidad adecuados, pero falta algo para igualar las cotas de diversión que sí tenía su antecesor. Esperemos que Sega consiga ponerle remedio antes de su lanzamiento, todavía por concretar.



Vaya, simplemente mirad eso. Sería suficiente para levantarle dolor de cabeza a *Ikaruga*.

# BANGAI-O SPIRITS

## Una manzana para alejar a los robots

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | D3 |
| ESTUDIO | TREASURE |
| LANZAMIENTO | MEDIADOS 2008 |




Se presenta un gran mes para los seguidores de *Bangai-O Spirits*. La conversión a DS del juego de culto de Treasure ya tiene fecha para EE.UU. y se ha confirmado además que tendrá niveles extra que han sido añadidos durante el proceso de localización. No está nada mal, considerando que es un juego que nunca vio la luz en Occidente cuando se lanzó en Nintendo 64.

### Viejas armas

Una de las demos disponibles en la GDC confirmaba de nuevo que los enemigos soltarán tanta fruta al morir como para alimentarse de ella a lo largo de un milenio. Se sigue pudiendo alternar entre los misiles de tierra o disparos simples, así como el ataque especial que permite lanzar una poderosa[1] onda de misiles en 360 grados.

La jugabilidad sigue teniendo también elementos de puzle, teniendo que disparar a sitios concretos del escenario para detonarlo y avanzar. Lo que era intenso en la pantalla de TV lo es más en DS, si bien en ciertos momentos hay algunas ralentizaciones que se notan bastante.

Contará con multijugador cooperativo para cuatro personas, con niveles especialmente diseñados para tal efecto. También podrá jugarse en solitario, eso sí, pero es un suicidio. La opción de crear niveles también estará permitida, así como la posibilidad de convertirlos con una herramienta en temas musicales que consistirá en pasar el archivo a otra Nintendo DS, convirtiéndose así en un mapa. Nuestro veredicto, muy pronto...



Olvida Training for you Eyes: unas partidas aquí te convertirán en un lince.



La versión japonesa cuenta con 160 niveles... Hay juego para rato.

# LOST IN BLUE 3

## Perdidos a la japonesa

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | KONAMI |
| ESTUDIO | KONAMI |
| LANZAMIENTO | POR CONFIRMAR |







El rafting es divertido, pero prepárate para recoger mucha madera y cuerda.

Parece mentira que ya estemos comentando la tercera parte de *Lost in Blue*, en tan poco tiempo. Lo cierto es que este simulador de náufragos nos encandiló en su primera entrega, con un más que correcto planteamiento, y unas mecánicas de juego que se adaptaban perfectamente a la Nintendo DS.

### Perdidos

Aunque mucha gente lo considera una saga regulera, muchas veces debido a su dificultad pronunciada, nosotros seguimos encantados de pescar con el stylus, encender fuego soplando y demás golosinas jugables. Así es *Lost in Blue*.

Su segunda entrega repitió demasiado... básicamente todo, pero esta tercera entrega pretende paliar estos errores. Se ha retocado el diseño de personajes dándoles un aspecto quizá algo más infantil, pero su vida en la isla será más dura gracias a las nuevas opciones, interactuando con más animales y habitantes de la isla y con un guión que promete algo más de profundidad, sin pasarse tampoco.




Este delfín puede ser una fiel mascota, pero tendrás que entrenarle duro para ello.

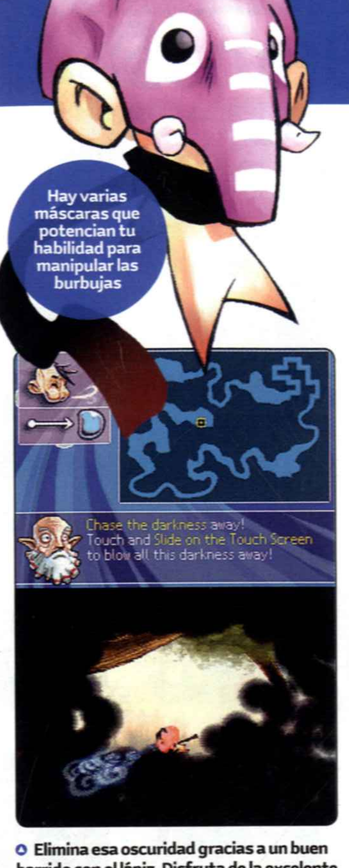
### Mismo espíritu

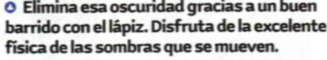
*LiB3* sigue siendo un juego que sabrá recompensarte si tienes paciencia. Su primera parte resultó ser un gran tapado y hubo una época en que se buscaba a precio de saldo, aunque su fórmula, ingeniosa pero repetitiva, quizá le ha pasado factura.

Aun así, todos aquellos jugadores, tanto nuevos como despistados, que quieran experimentar la dura vida en una isla desierta, pueden llevarse una agradable sorpresa, sobre todo dada su nueva dificultad, más ajustada, y su nuevo aspecto, más encantador. Si no puedes ir a la playa este verano, tienes una isla entera en tu bolsillo.

1 El poder exacto es calculado por el número de balas enemigas en pantalla y lo cerca que estés de ellas.







Elimina esa oscuridad gracias a un buen barrido con el lápiz. Disfruta de la excelente física de las sombras que se mueven.




**PLATAFORMA** DS **DISTRIBUYE** EIDOS **ESTUDIO** MEKENSLEEP **LANZAMIENTO** 2008

# SOUL BUBBLES

## Por el nombre, podría ser un champú. Pero no

Este es tu personaje. Aunque no se le verá en pantalla. Una pena

Si has jugado a *LocoRoco*[1] para PSP, te harás una idea de dónde sale este juego de puzles tan inusual. Pero ha bastado con jugar durante un tiempo a *Soul Bubbles* para convencernos de que es mucho más que una mera puesta al día para DS de un concepto ya existente.

El objetivo es transportar un grupo de "almas" brillantes a través de niveles cargados de peligros; para ello, las meteremos en burbujas y las haremos avanzar siguiendo las corrientes de aire. No hace falta soplar en el micrófono; usaremos el lápiz táctil para tener control sobre todo, y tanto la burbuja como el viento transmiten una sensación orgánica muy acertada.

### Soplando sin parar

Rodeando las almas, crearemos una burbuja, y al trazar líneas en la pantalla generaremos una corriente de aire para empujarla por la zona en la que estamos. Puedes desinflar un poco la burbuja para que pase con mayor facilidad a través de agujeros pequeños, o bien agrandarla mucho para pulsar interruptores. Además, cuando sea necesario, podrás dividirla en burbujas más pequeñas; podrás volver a juntarlas para que no se pierdan, ya que las burbujas que queden a su aire serán las desafortunadas víctimas de las criaturas que habitan en los laberintos.

Una vez aprendes a utilizar este método de control indirecto, se realizan movimientos muy precisos. Hay algunas zonas secretas, ocultas en lo más profundo de los complejos pasadizos que forman los escenarios. Es como lo visto en *LocoRoco*, pero la sensación de que se carece de peso es algo único y exclusivo.

Es un juego con un aspecto visual muy bueno, con unas burbujas elásticas que se adaptan bien a los escenarios dibujados a mano. Ojalá el producto final tenga contenido suficiente como para ser algo más que una simple propuesta interesante y relajante. Habrá, aproximadamente, unos 40 niveles y un montón de secretos por descubrir.


Cuando haya cosas atacando tu burbuja, deshazte de ellas con el stylus.



Encuentra objetos secretos en las zonas escondidas más allá de los límites visibles.



El viejo Loincloth te explica el concepto de los espíritus y por qué hay que transportarlos dentro de burbujas.



1 Es un título de culto en la portátil de Sony. Atraviesas escenarios 2D con una serie de bolas que puedes separar y volver a unir según sea preciso, hasta llegar al final. Muchos pensaron que tendría mucho más éxito en DS, y sin duda *Soul Bubbles* es lo más parecido que hemos visto hasta la fecha.

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
# 902 110 453

# Wii™











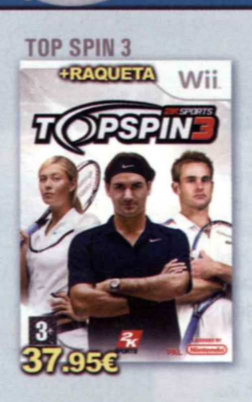





ALONE IN THE DARK



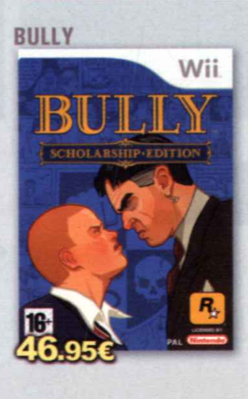

TOP SPIN 3




BOOM BLOX




BULLY




DRAGON QUEST SWORDS



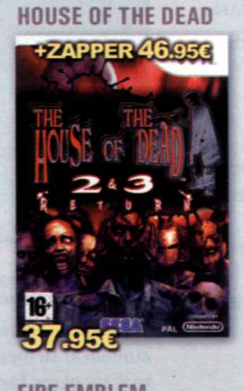

PES 2008




DANCING STAGE




HOUSE OF THE DEAD



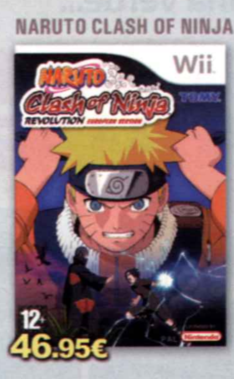

IRON MAN




LEGO INDIANA JONES




NARUTO CLASH OF NINJA

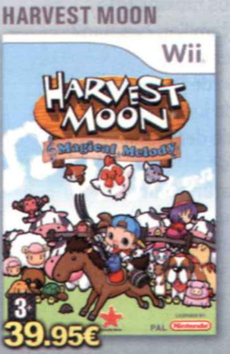



NO MORE HEROES

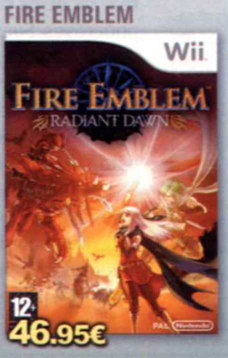




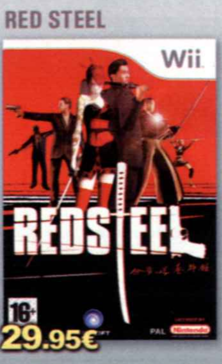





FIRE EMBLEM




RED STEEL




SEGA BASS FISHING

+CAÑA 46.95€

37.95€

SEGA S.STARS TENNIS




BLEACH: S. BLADE

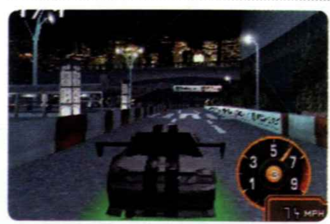
56.95€

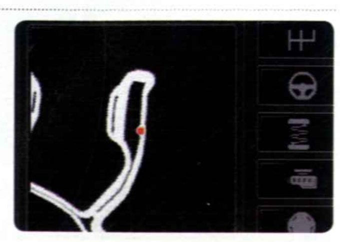
VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

# GRID

## La variedad en la conducción

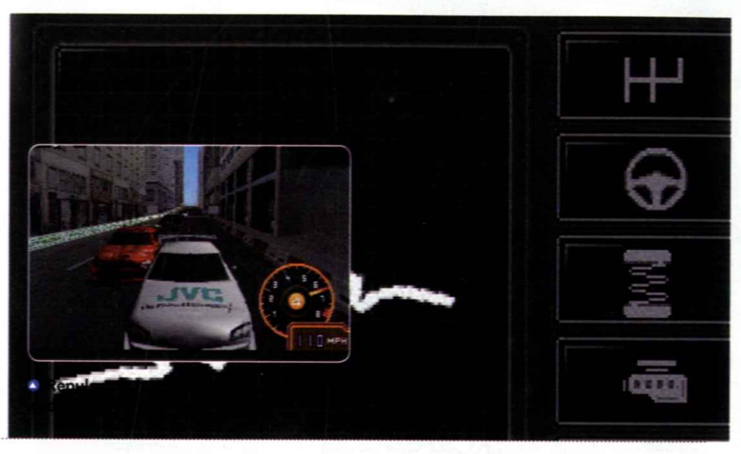
| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | ATARI |
| DESARROLLA | FIREBRAND GAMES |
| LANZAMIENTO | VERANO 2008 |





Todos sabemos que los juegos de conducción no poseen una representación en DS (a excepción de *Mario Kart*) a la altura de las circunstancias. Y es que ya ha pasado el tiempo suficiente como para que la pequeña de Nintendo tenga algo más que ofrecer en este género. Y *GRID* parece ser ese algo más.
El apartado gráfico se compone de unas buenas 3D con unas texturas y unos efectos que encajan con lo que podemos esperar de nuestra portátil. Quizás no sorprendiera tanto de no ser por la variedad de escenarios que demuestra o de los efectos climáticos; elementos que no estamos acostumbrados a ver en DS, todo en un alto detalle.
Los coches que nos presenta *GRID* son bastante sólidos, y su jugabilidad pretende ser un pequeño gran homenaje a la versión para consolas domésticas. Y por si la variedad de vehículos, de circuitos y de modos de juego[1] no fuera suficiente, los chicos de Firebrand nos tienen unas cuantas sorpresas más: un completo editor de escenarios y un multijugador online muy variado, contando tanto con modo multitarjeta como con una sola para hasta cuatro jugadores. Sin duda, el verano se presenta refrescante.



# EL INCREÍBLE HULK

## Y en la esquina verde...

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii, DS |
| DISTRIBUYE | SEGA |
| ESTUDIO | SEGA |
| SALIDA | JUNIO |







Tras Ironman[2], se acerca otra adaptación a los videojuegos de una película basada en un cómic. Nada menos que *El Increíble Hulk*, tanto en su versión verdosa como su alter ego humano, bruce Banner. Y mientras que el juego de *Ironman* parecía bastante centrado en los disparos, en *Hulk* tendremos que repartir golpes continuamente. Adelante, Sega, prueba que estamos equivocados.

### Smash Bros

De la misma forma que en *Ultimate Destruction* de GameCube, este nuevo título de *Hulk* ofrece... destrucción total. Nueva York es tu zona de recreo y tendrás la posibilidad de destrozar todo el mapeado y recoger objetos y usarlos para acabar con los enemigos. También podrás aumentar tu medidor de furia y realizar otros tantos movimientos poderosos. Suena familiar, ¿verdad?

Como puedes ver en las capturas, la versión de DS luce muy bien, una especie de juego 2D en scroll. Pero... ¿dónde demonios están los enemigos?

Los fans celebrarán además el hecho de que, al igual que en las películas, habrá cameos en los juegos de *Ironman* y *Hulk*. No pinta nada mal, para ser sinceros...



**Es de esperar que ese reflejo no sea una muestra del frame rate del juego.**




**¿Crees que el juego incluye localizaciones de la película? Nosotros tampoco.**

1 Habrá una competición de derrapes que promete ser muy original. 2 Es la primera película autofinanciada por Marvel


Los modelados de los personajes lucen a un nivel muy alto.


Por cierto, no busques a Nadal en estas imágenes, lamentablemente sólo está incluido en la versión de Playstation 3.


**Dobles** Una de las opciones más divertidas que ofrece Top Spin será la de partido por parejas. Lo más importante será cubror bien los huecos que pueda dejar nuestro compañero.

IMPRESIONES

**PLATAFORMA** Wii **DISTRIBUYE** 2K SPORTS **ESTUDIO** PAM DEVELOPMENT **LANZAMIENTO** JUNIO

# TOP SPIN 3

## La nueva alternativa al tenis en Wii

Cuando Wii salió al mercado, cogimos por primera vez nuestros Wiimandos, y el primer juego con el que usamos el revolucionario control fue el tenis de *Wii Sports*. Y después de un tiempo, nos paramos a imaginar cómo sería un juego para Wii que profundizara más en este deporte. Sin embargo, hemos tenido que esperar más de un año para poder verlo[1], con todos los personajes reales que queríamos tener, y todos esos campeonatos y torneos que queríamos disputar. No hay problema, *Top Spin 3* ya está a la vuelta de la esquina, y nos ofrece todo esto y mucho más.

### Espíritu de equipo

Por fin disponemos de personajes reales, tanto de catergorías masculinas como femeninas. En contraste con la experiencia de simulación que nos ofrece su versión hermana en PS3 y 360, el concepto de juego pelotea más en el ámbito del arcade. No tendremos que ajustar nuestros golpes, y la respuesta que se nos pide no es tan exigente como en las otras versiones *next-gen*. Aún falta por ajustar el control, de manera que diferencie mejor los reveses de los golpes normales, y quizá algunas golpes más complicados, pero su apartado técnico luce ya perfectamente, con buenas animaciones[2] y modelados. También habrá minijuegos, aunque se basarán en reglas que seguir y objetivos que cumplir, más que en la diversión pura de un minijuego[3]. Por lo visto hasta ahora, no dudamos que *Top Spin 3* llegará a los corazones de aquellos que buscaban "el paso más allá" en lo que se refiere al tenis en Wii. Con una experiencia más que demostrada, *Top Spin* consigue set, juego y partido.


La pista interior será muy rápida. Ojo con esos reveses en el saque inicial. Podría levantarte un juego antes de lo pensado.


¡Mira, es Federer! Junto a su amigo y/o compañero... La verdad es que ahora mismo no caemos en quién es... ¡perdón!

¡Anda, mira! ¡A ésta sí que la conocemos! ¡La famosa Conchita Martínez!

## TAMBIÉN EN DS

**La versión de *Top Spin 2* para DS no es que fuera lo mejor de lo mejor, pero su tercera entrega promete paliar muchos de los problemas de la versión anterior. Esperamos tener más detalles pronto, sobre todo, en el ámbito del multijugador.**






El Voleiplaya se disfruta más con cuatro personas o, al menos, dos personas contra la CPU. Si no, aburre.Volorem nit landrer irillan et am, quis dolortio commoluptat lutat.


1 No nos olvidamos de *Sega Superstar Tennis* (podéis consultar su review en el número 7 de NGamer), sin embargo, no lo hemos tenido en cuenta en esta ocasión, ya que nos referirnos a juegos deportivos basados en licencias reales. 2 Sin duda, gracias al buen trabajo realizado con las otras versiones next-gen, del mismo estudio. 3 Como en el caso de *Virtua Tennis*, por ejemplo.






La pantalla superior mostrará animaciones de batalla. ¡Mira, espías ninja!




**PLATAFORMA** DS **DISTRIBUYE** 2K GAMES **ESTUDIO** FIRAXIS **LANZ.** 6 DE JUNIO

# SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

## Todos queremos dominar el mundo, ¿verdad?

Cuando se trata de juegos de PC, nuestra opinión suele ser unánime: se necesita un disco duro. Hay muchas expansiones o mejoras, títulos que explotan las tarjetas gráficas o ese control misterioso que otorgan el teclado y el ratón... nada que ver con una consola. Sin embargo, no podemos pensar eso cuando hablamos de la maravillosa saga *Civilization* de Sid Meier. Es tan sencillo que podría funcionar en cualquier PC y, sin embargo, tan complejo que te hará involucrarte en él hasta el punto de ponerte a hacer estrategias muy profundas.

Y ahora el juego exclusivo de PC llega a nuestras DS, celebrándolo por todo lo alto con trompetas, montones de bailarinas y fuegos artificiales, todo mostrado en una proporción limitada[1]. Y ya veis, como *Age of Empires* consiguió traspasarse a DS de forma genial, lo mismo ocurre con la Obra Maestra de Meier. Como *Empires*, *Revolution* recupera todos los elementos y objetos del original y lo presenta en una interfaz muy bien adaptada a DS. Todo un acierto si duda alguna.

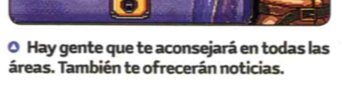
"Un hombre sabio dijo una vez: juega con el personaje que más se parezca a un redactor de NGamer"

Para los que desconozcan la serie, la idea del juego es tomar el control de una civilización[2] del principio de la historia[3] y expandir su territorio, sus conocimientos, darles una cultura militar que les permitirá avanzar por diferentes épocas, desarrollar nuevas tecnologías, encontrar otras ciudades, construir edificios y hacer pelear a las tropas. Todo está relacionado. Las nuevas tecnologías te darán acceso a crear más cosas, y la forma de derrotar a tu rival será superarle en lo que respecta al nivel cultural, más allá de la fuerza bruta.

En DS, muchas de las opciones más básicas son automáticas. Por ejemplo, los ciudadanos se encargarán por sí mismos de explotar los recursos a tu disposición, como la agricultura o la pesca. Las ciudades requieren un cuidado mínimo, teniendo que centrarse en la producción (dinero, materiales...) y en la creación de unidades y edificios.

### Puro Meier

*Civilization* no ha sufrido a pesar de esta simplificación, aunque las partidas son más cortas. Aún necesitarás exprimir las neuronas para tener éxito y seguir siendo reflexivo, obligándote a pensar estratégicamente. El control con stylus es genial, funcionando con el habitual "tocar y arrastrar", sin ningún tipo de problema. Una adaptación genial.



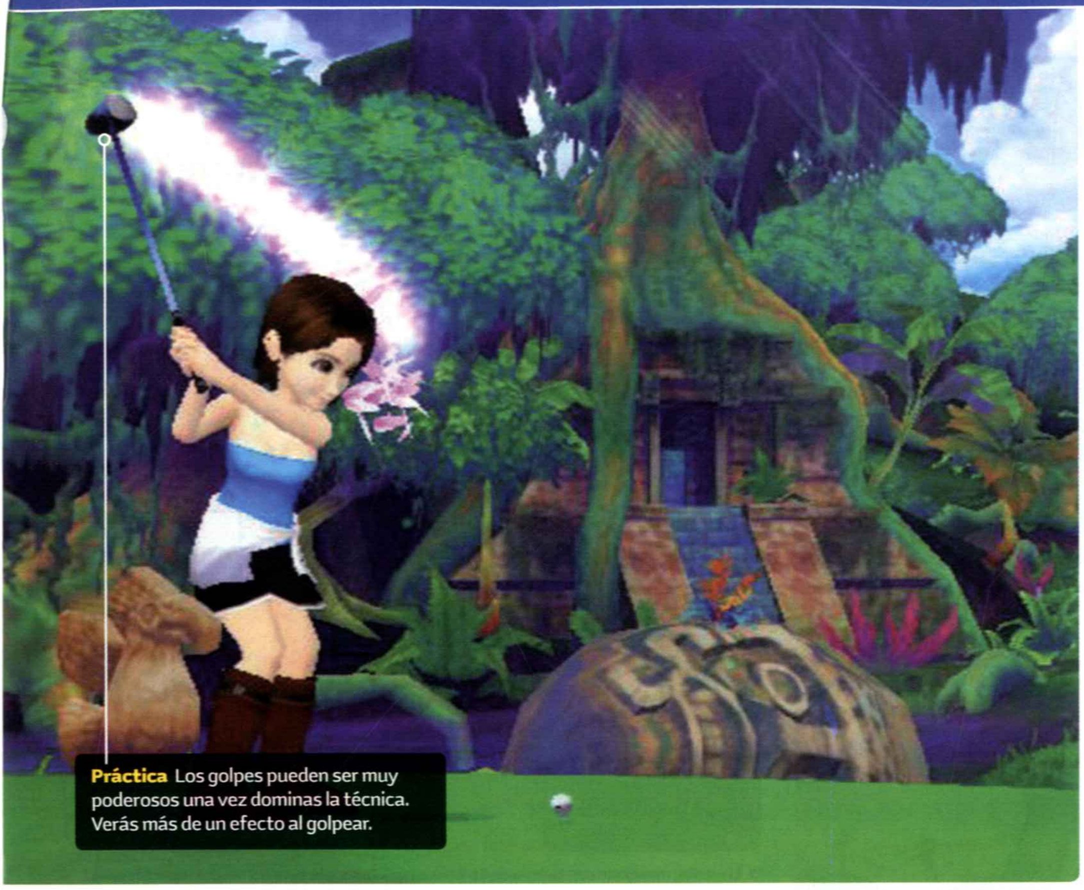

Hay gente que te aconsejará en todas las áreas. También te ofrecerán noticias.




En la pantalla superior se representa la batalla con buenas animaciones.



1 Para ser realistas, la trompeta no es tal cosa, la tropa de chicas bailarinas es Ramón con su traje de Sonic y los fuegos artificiales son parte de un accidente con una bomba de gas y una vela. 2 Habrá una buena cantidad de ciudadanos con los que jugar. Cada uno con sus ventajas y desventajas. 3 Comenzarás en el año 4.000 AC y el juego acaba en el 2050 DC. Cuando aprendas todas las tecnologías llegarás a un nuevo área. Por ejemplo, consiguiendo un poder concreto, pasarás a la era Industrial.



**Práctica** Los golpes pueden ser muy poderosos una vez dominas la técnica. Verás más de un efecto al golpear.




¡Zackuuuuu! ¡¿Pero qué te han hecho?! Te han reconvertido en una especie de caricatura de lo que eras... ¡y ya eras una caricatura! Aprended bien de Zack, porque veréis muchos personajes aquí.



Realizar un Power Shot no es muy complicado. Aguanta bien con el club en lo más alto y, si lo consigues, burbujitas de regalo.



¡Hala! pero qué estilazo tienen estos personajes. Ponme a mi Mii.

**PLATAFORMA** Wii **DISTRIBUYE** PROEIN **ESTUDIO** CAMELOT **LANZ.** VERANO

# WE LOVE GOLF!

## ¿Otro de golf? Pero éste enamora

No es el intento ultra-realista en Wii Sports ni el uso a medias del mando en todos los demás. Camelot, expertos en la materia[1], han dotado a su primer golf Wii de un sistema de manejo ingenioso y adorable. Habrá que tomar pose de Tiger Woods –lo mejor que puedas- y sólo con ese gesto se activará el golpeo. Pero no te preocupes por la fuerza, que nunca funcionaría de forma realista, sino por marcar bien el punto más alto del swing (el idóneo sale en pantalla) y golpear cuando lo indique la marca. Añade top y back spin o gira la muñeca para los efectos y tendrás la combinación perfecta para jugar al golf entre los métodos clásicos de botones y el "espíritu Wii" de movimiento. Así, hasta el putt es agradable.

Si el sistema de swing funciona, también los menús y el resto de controles de forma rápida e intuitiva. No hay gestos "porque sí" y todo se ha implementado con sentido y pensando en la comodidad tanto del golfista virtual acostumbrado como del novato.

### ¿Dónde está Mario?

Los más nintenderos echarán de menos al fontanero y sus colegas, pues todo, desde los iconos hasta las músicas, recuerda al último *Mario Golf* de Camelot para GameCube. Aunque tenemos mejor recuerdo del acabado visual de aquél, éste repite en imaginación sumando poco a poco elementos fantásticos en cada circuito, variando el escenario y sus elementos, pero sin perder el realismo de juego.

Pero la nueva apuesta no está exenta de cameos: habrá trajes (sí, trajes) de Sir Arthur, Chun-Li, Jill Valentine y otro montón de personajes clásicos de Capcom para vestir a los diversos monigotes, amén de aguantar en los rankings que te gane un tal M. Bison. Los Miis, que se integran muy bien con el estilo del conjunto, también añaden al factor carisma. Todo esto es desbloqueable, ese aliciente imprescindible en los juegos de golf, como también lo es la enorme cantidad de circuitos, retos y modos de juego, incluyendo prácticas como el tiro a través de anillos o desafíos de proximidad al hoyo. Considerando su apertura de miras en el aspecto del control y con el apoyo social del factor Wii, el multijugador de *We Love Golf* se perfila como una de sus mayores bazas: eso de pasar el Wiimote e ir tirando en una reunión de amigos es fórmula de éxito, y Capcom ha decidido paliar la espera occidental con la adición del modo de juego en línea.

Con todo lo que ofrece, su carácter marca registrada y, sobre todo, su acertado, adictivo y preciso control, vamos amando *We Love Golf*. Si tú también te enamoras, esperamos verte el Mii online.

1 Los de Golden Sun fueron los padres del golf simpático. Empezaron con uno de los reyes de hoy (Hot Shots Golf) y Nintendo les fichó para los geniales Mario Golf. 2 Que no te engañen los primeros recorridos: en cada circuito se van incluyendo más elementos fantásticos.

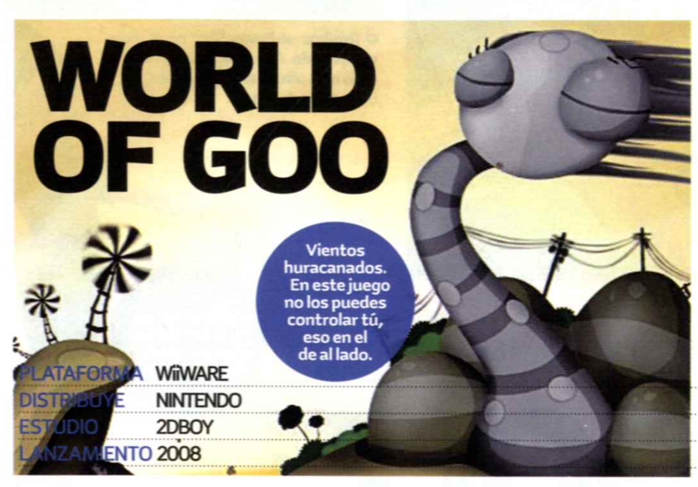
## PERICIA VISUAL+POSE +PULSO

La gracia, como en otros títulos deportivos de Wii, está en "clavar" el golpeo, pero realizando la postura completa, no sentadito y con la mano. Si tienes miedo, pulsa B para probar: es fácil y engancha. Y los zurdos no tenéis excusa porque hay configuración para vosotros.



¡NUEVO JUEGO!

Las bolas gritan, temen nuestro Wiimandos y hacen ruidos extraños.



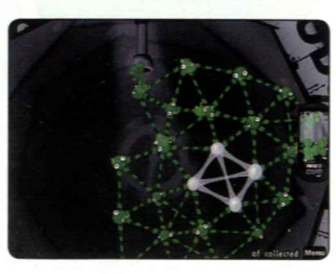

# WORLD OF GOO

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | WiiWARE |
| DISTRIBUYE | NINTENDO |
| ESTUDIO | 2DBOY |
| LANZAMIENTO | 2008 |

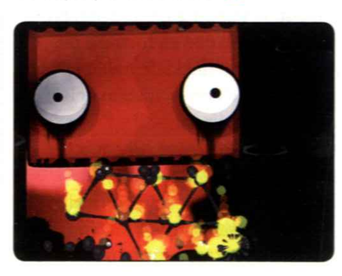
Una física excelente y un trabajo artístico muy auténtico son los cimientos sobre los que se construye *World of Goo*. Y de cimientos y de construir es de lo que trata este original puzle: arrastrando bolas de distintas propiedades, podrás montar estructuras que se sustenten lo suficiente para salvar al resto de compañeras esféricas.

## Carácter

Nosotros ya lo hemos catado y aún tenemos la sonrisa dibujada en la cara. Sobre todo, por el humor de bolas y escenarios, o la endeblez emocionante de nuestras torpes torres o patosos puentes. Pero también porque los niveles nos han hecho idear una solución distinta cada vez mientras que nos maravillábamos con su estilo y música, dos elementos que se expresan como uno.
Por cinco capítulos se podrá ir rescatando a las bolas Goo en decenas de niveles disparatados. Los mejores jugadores emplearán menos bolas, tiempo y movimientos de montaje para puntuar más alto[1]. Esta obra es tan especial que en América es un WiiWare y aquí podría llegar en disco. Sea como sea, una de las apuestas del año, prueba de que el talento y el ingenio de un pequeño equipo[2] puede superar en sorpresa, innovación o diversión a las superproducciones.



¡Ya casi! Hay que llegar a la tubería para absorber el mínimo del nivel.



Sorpresas como ésta llegarán para destrozarte el invento. WoG = Wow!

# LOSTWINDS

## La joya del lanzamiento de WiiWare

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | WiiWARE |
| DISTRIBUYE | POR CONFIRMAR |
| ESTUDIO | FRONTIER DEVELOPMENTS |
| LANZAMIENTO | MAYO 2008 |




El viento, manejado con tu remote, te lleva en volandas y te ayuda a esquivar obstáculos.

Aunque Wii tiene su buena cantidad de morralla del tipo *Billy the Wizard* y demás, también posee juegos espléndidamente innovadores por el precio de unas cañas como el impactante *LostWinds*, de Frontier.



Saluda a Toku, uno de los personajes más simpáticos que recordamos.

## Pueblo ventoso

Sale con el eurolanzamiento de WiiWare este mes. En él se usa el nunchaco para mover a un chico mientras que el Wiimote se encarga del poder del viento para hacerlo levitar, barrer a los enemigos, mover objetos o liarla, en general. Aunque *LostWinds* está pensado para un jugador, parece más un título cooperativo, contigo guiando al chaval a través de 22 niveles diferentes para romper la maldición del mundo mágico de Mistralis.

El diseño de personajes es encantador y los niveles están copiosamente pintados con vibrantes colores. Pese a ser esencialmente un plataformas en 2D, ciertos objetos se renderizan en preciosas 3D, y prevemos que debe de ser un disfrute jugarlo con el intuitivo control doble.

Existen además algunos elementos similares a los puzles de *Zack & Wiki*, con desafíos de resolución variable esperando a lo largo del mundo de juego para conseguir acceder a nuevas áreas y poderes. Disponiendo de títulos que pintan tan potentes como éste en el lanzamiento de WiiWare, no podemos negar que estamos emocionados con el servicio.



Quizás no puedas interactuar con el mundo en 3D, pero aun así se ve hermoso.



¿De quién era ese viento? Enril el Espíritu del Viento, ¿eras tú? Qué embarazoso.

1 En el nivel WoG Corporation se puede levantar una torre para intentar que sea la más alta, ya que es visible a otros jugadores mediante el online. 2 2DBoy son dos personas: el artista y el programador. Y una más para llevarlo todo a Wii.



Pueden parecer Miis... pero no lo son. Aunque todo indique lo contrario.



El Voleiplaya se disfruta más con cuatro personas o, al menos, dos personas contra la CPU. Si no, aburre.




**Alehop!** Como en *Wii Sports*, los controles son sencillos en todas las disciplinas. Si quieres lanzar a canasta, sube el mando para saltar y haz un gesto hacia abajo para soltar la bola.

IMPRESIONES

**PLATAFORMA** Wii **DISTRIBUYE** KONAMI **ESTUDIO** HUDSON SOFT **LANZAMIENTO** JUNIO

# SPORTS ISLAND

## Anteriormente conocido como *Deca Sports*. Aún patrocinado por Adidas[1]

A medio camino entre *Wii Sports* y *Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos*, esta recopilación de diez juegos nos ha sorprendido por su calidad decente y su diseño meditado. Está bien, no es más exigente que los dos citados –y es justo ese tipo de juego que los anti-Wii señalarán para clamar: "¿VES?, ¡ES UNA CONSOLA PARA CASUALS!"–. Pero para una feliz reunión multijugador se pueden encontrar cosas mucho peores. Además, nos ha dejado apreciar de otra forma el curling, y eso no lo consiguen muchos otros juegos (ninguno, de hecho).

### Espíritu de equipo

Aquí no son compatibles los Miis. En su lugar podrás elegir un equipo de entre ocho con nombres tan absurdos como The Disco Kings o Hard Hitters. Cinco deportistas por equipo, cada uno con una habilidad especial (rápido, fuerte, equilibrado, etc.). Los personajes se pueden ir cambiando para cada evento, así que pondrás a los tipos altos en el basket. Nada que te complique la vida, pero una característica ingeniosa al menos.



El tiro con arco tiene menos complicación que en *Mario & Sonic* y es uno de los más flojos. Demasiado simple.




Las carreras de Karts y el Supercross son dos pruebas de motor. No están mal, pero los vehículos van como flotando.

También agrada el abanico de opciones. Puedes enfrentarte a cada prueba individualmente, entrar en un campeonato de una disciplina o competir en una liga que incluye los diez juegos. Además están las configuraciones de dificultad y los ajustes de juego para rellenar.

Por supuesto, esto está planteado principalmente como un juego multijugador y se podrá jugar a cuatro de forma cooperativa o todos contra todos, dependiendo de la prueba. Por regla general, el control se basa en zarandear el mando y sólo un par de veces requiere pulsar botones, así que es más que apropiado para jugar con tus abuelos si estás harto de que te peguen palizas en los bolos de *Wii*

El curling es probablemente nuestro favorito. Sólo recuerda no mencionar a Colin Hendry[2]

## LOS JUEGOS

**Las 10 pruebas son:**

**BADMINTON**
Bueno. Pero somos unos mantas.
**BALONCESTO**
Bueno. Rápido, frenético y divertido.
**FÚTBOL**
OK. Le falta ritmo y es difícil marcar.
**CURLING**
¡Genial! Combina habilidad y táctica.
**KARTS**
Bien. Los karts flotan como hoverboards.
**PATINAJE ARTÍSTICO**
Bueno. Le falta Holly Willoughby.
**SNOWBOARD**
Bueno. Uno de los difíciles.
**SUPERCROSS**
Flojo. Las motos van como caballos.
**TIRO CON ARCO**
Pobre. Simple y difícil de apuntar.
**VOLEIPLAYA**
Bueno, pero sólo en multijugador.



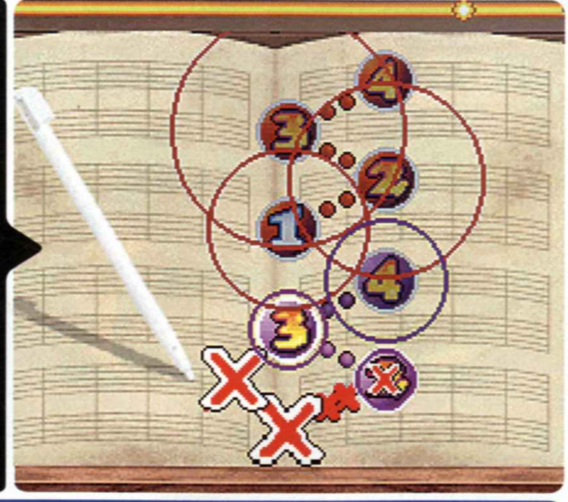
1 Los miembros de tu equipo visten conjuntos de Adidas muy monos. 2 Esto es un poco tonto, pero... puede que recuerdes ese equipo escocés femenino de curling que ganó una medalla de oro en 2002. La capitana se llamaba Rhona Martin, que creemos que se da un aire a aquel defensa de los Blackburn Rovers, Colin Hendry. ¿Ves? Una chorrada.



## LOONEY TUNES CARTOON CONCERTO

**PLATAFORMA** DS
**LANZAMIENTO** JUNIO

Como *Elite Beat Agents* pero con música clásica acompañados de los dibujos de Looney Tunes corriendo en la pantalla superior. Toca y mueve para producir una sonoridad perfecta. Lo que hemos jugado es difícil... A veces, hasta hemos llorado... Pero es divertido.





# BONUS EXTRA

¿Qué viene por las praderas? ¿Es un montón de mini-avances? ¿Es un montón de mini-avances?

## BOMBERMAN Wii

**PLATAFORMA** Wii
**LANZ.** JUNIO

Otro juego para WiiWare que acompañará a este servicio en su estreno europeo que ya está ultimando su lanzamiento. *Bomberman* viene a ser el clásico multiplayer online que, de una manera brillante, ha pasado por otras consolas atesorando grandes éxitos.



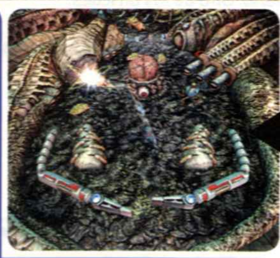


## JIGSAW BATTLE

**PLATAFORMA** DS
**SALIDA** JUNIO

Conocido como *Jigsaw World Daigekitou Jig Battle Heroes*. Un juego de puzle en el que construyes niveles con piezas de *Jigsaw* y haces luchar a monstruos. Probablemente difícil de jugar en japonés, pero su modesto lanzamiento en tierras americanas, elevará la categoría de la obra a "juego de culto". El "especulatrón" de NGamer ha hablado.





## ALIEN CRUSH

**PLATAFORMA** Wii
**LANZAMIENTO** P/C

Juego retro remozado para el WiiWare. Se trata de un popular pinball para PC Engine.






## WACKY RACES

**PLATAFORMA** Wii
**LANZAMIENTO** JUNIO

Un juego tipo *Micro-Machines,* en el que será imposible perder, a no ser que seas muy malo.









## TETRIS

**PLATAFORMA** Wii
**LANZAMIENTO** JULIO

Parece que alguien ha encontrado la fórmula para alterar de manera satisfactoria el sagrado puzle. La versión de Hudson para WiiWare permitirá juntar a dos o más jugadores en un doble tablero, donde el objetivo consistirá en cabrear a tu compañero. En el caso de que resutase un juego nefasto (no lo creemos), siempre podrás jugar al *Tetris* clásico.





## BAROQUE

**PLATAFORMA** Wii
**LANZ.** YA (EE.UU.)

Un juego de mazmorras desarrollado por Atlus que incorpora un buen puñado de cosas góticas y salas de torturas. Es como si *Pokemon Mystery Dungeon* te hiciera mojar la cama. Toda la prensa americana es unánime en catalogar esta aventura como una apuesta por el terror para los que quieran importarlo. Primeras impresiones para el mes que viene.









## ETRIAN ODYSSEY 2

**PLATAFORMA** DS
**LANZ.** JUNIO (EE.UU.)

La aventura original supuso todo un reto épico. Incluso Matthew dejó atrás su clásico 30% de juego pasado. Por eso esperamos que este verano se nos brinde una buena oportunidad de disfrutar de toda esta locura de nuevo. Más grande, mejor y esperamos que sea más amistoso que su anterior aventura "sólo apta para locos del RPG".

## PLATTCHEN: TWIST AND PAINT

**PLATAFORMA** Wii
**LANZ.** 2º TRIMESTRE 2008

Puzle austriaco para WiiWare que incorpora unos modelados de frutas ultra-realistas que rondarán durante la acción del juego. Tan frutal que pone tristes a más de un redactor de NGamer, sniff... Es compatible con los DK Bongos. Nosotros los tenemos rotos, es decir, que hemos tenido que jugarlos con el Wiimando.





## SPECTROBES BEYOND THE PORTALS

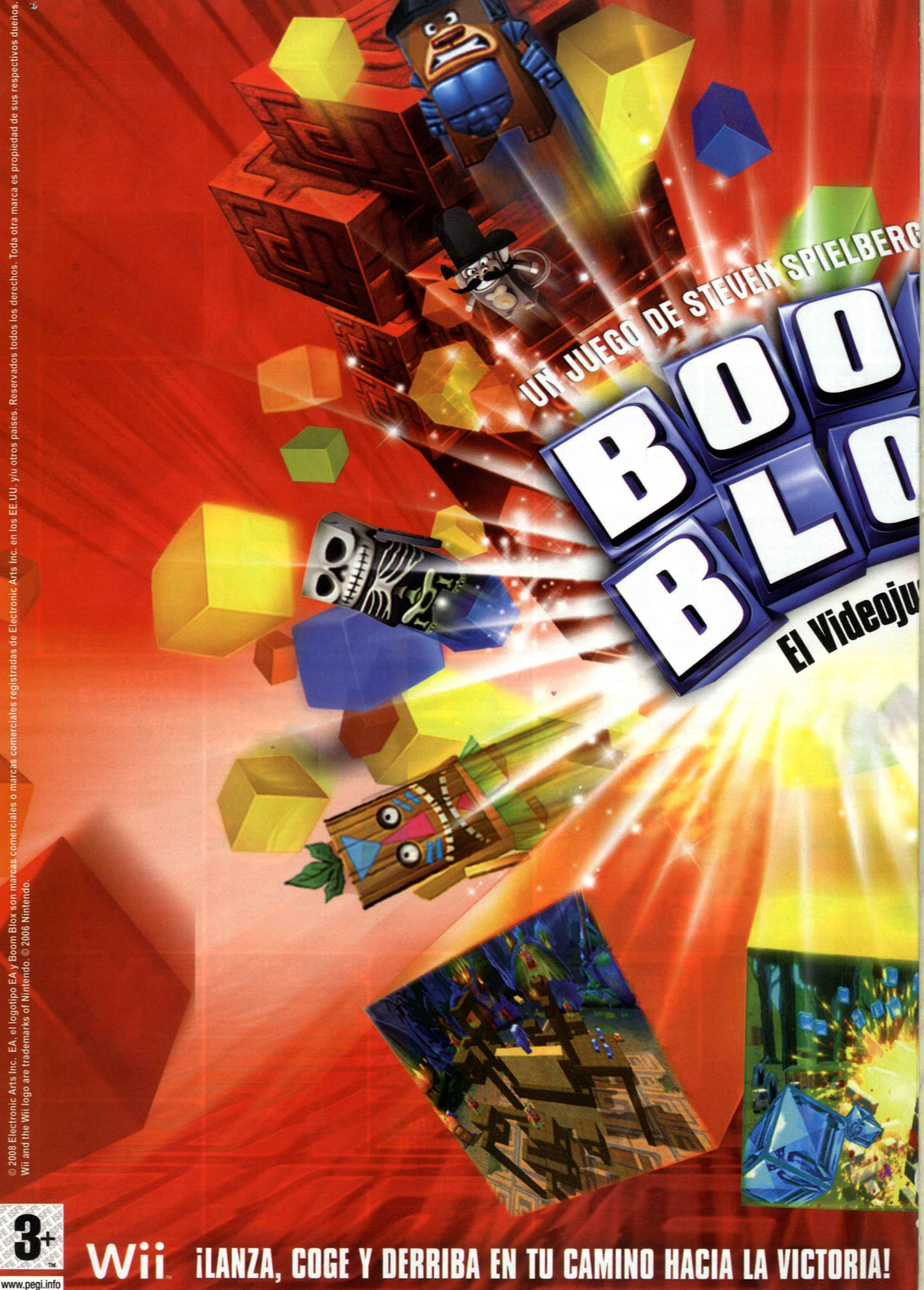
**PLATAFORMA** DS & Wii
**LANZ.** 4º TRIMESTR 2008

¿Qué tal esos portales? Por suerte, no es otro Poke-clon triste.








UN JUEGO DE STEVEN SPIELBERG
BOO
BLO
El Videoju
3+
www.pegi.info
Wii
¡LANZA, COGE Y DERRIBA EN TU CAMINO HACIA LA VICTORIA!
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo EA y Boom Blox son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos. Toda otra marca es propiedad de sus respectivos dueños.
Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.


TM
BoomBlox.ea.com
UN JUEGO DE STEVEN SPIELBERG | EA
Wii
BOOM BLOX
En un mundo...donde te esperan 300 extravagantes y divertidísimos desafíos rompe bloques con 30 maravillosos personajes...es tu decisión y la de tus amigos Lanzar...Agarrar...y Derribar en tu camino a través de ¡la aventura más explosiva que jamás hayas jugado!
EA

# PECADOS NINTENDO

## Hay cosas que dicen que nunca pasarían en una consola de Nintendo. Bien, sí que han pasado.

Cámaras insufribles, blasfemias y pechos desnudos: cosas que no se asocian a un juego de Nintendo. Vale, puede que en esta lista haya juegos de third-parties, pero lo importante es que todos ellos llevan el sello de calidad original de Nintendo. Y eso implica que Nintendo los ha aprobado. No está nada mal para una compañía famosa por su censura a principios de los noventa, ¿verdad? Así que la próxima vez que alguien se meta con Nintendo por ser infantil, corrígeles...




### 01 CÁMARA MAREANTE
### SUPER MARIO SUNSHINE

Los juegos tridimensionales de Mario son bien conocidos por sus cámaras perfectas. Los niveles de *Mario Galaxy* son complicados, pero, aun así, la cámara sufre dificultades. Entonces, ¿por qué es tan horrible la cámara en el minijuego de Bagatelle de *Super Mario Sunshine*?



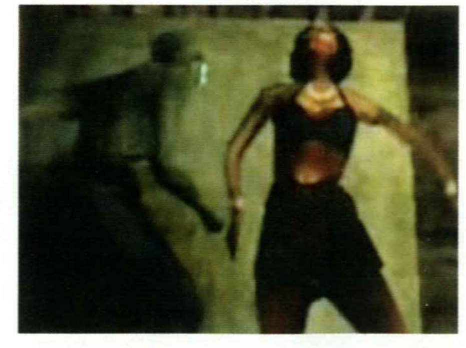

### 02 EL ESQUELETO DE BOWSER
### NEW SUPER MARIO BROS.

Salvo que Nintendo decida darle a Mario una Uzi y un pitillo, sus juegos siempre van a ser aptos para todos los públicos. Al menos, eso es lo que creíamos hasta que jugamos a *New Super Mario Bros*. Parece que en esta ocasión no era suficiente con que a Bowser le quemaran la cola: cuando Mario llega hasta el botón y lo activa, le lanza a la lava, y Bowser se quema hasta quedarse en los huesos. Sus ojos se derriten, y sus intentos de escalar hacia una zona más segura no tienen mayor sentido que para regodearse en su desgracia mientras su cerebro se derrite y sale por sus cuencas vacías. Sin duda, muy desagradable.




### 03 EL RAP DE DK
### DONKEY KONG 64

El DK Rap es ofensivo. Y no sólo porque sea la primera vez que se usan palabras fuertes en un juego de Nintendo, ni tan siquiera por esas frases horribles que buscan la rima pero parecen metidas con calzador. No, el DK es un tema vacío, tan malo que hará que los oídos te sangren con sólo oírlo. En serio, niños, evitadlo si podéis.

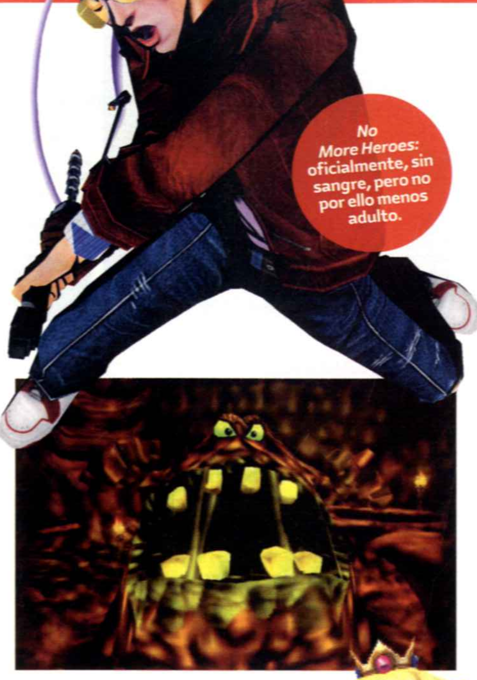


### 04 AMOR DE NETTIE
### SHADOW MAN

*Shadow Man* es un juego oscuro, pero es la joven Nettie quien protagoniza el mayor momento anti-Nintendo. O mejor dicho, el modo en el que consigue permanecer tan joven. Su fuente de la juventud se encuentra en los pantalones de Mike LeRoi; digamos tan sólo que bebe mucho de allí...

1 Irónicamente, hasta el remake de Xbox, Live & Uncut, tenía más censura.





No More Heroes: oficialmente, sin sangre, pero no por ello menos adulto.

## 05 DALE DURO NO MORE HEROES

Para la versión europea se ha eliminado la sangre, pero *NMH* sigue siendo un juego muy para adultos. El modo de cargar la espada de Travis es un ejemplo claro, ya que la menea como si se estuviese dando placer a sí mismo. ¿No nos creéis? Jugad, que ya admitiréis que estáis equivocados.






## 06 LA LUNA SE CAE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

¿Niños? Muertos. ¿Adultos? Muertos. ¿Gallinas? Muertas. *Majora's Mask* tiene la etiqueta de ser uno de los juegos más oscuros de Nintendo, y cuando la luna cae encima de Clock Town y acaba con toda la vida en Termina, queda patente el porqué. No hay ningún Bruce Willis para salvar la situación con un taladro y una bomba; sólo el pequeño Link y su Ocarina, luchando por evitar que la luna abandone su órbita y le rompa la cabeza al caer.

## 07 SE ME VA LA CABEZA RESIDENT EVIL 4

Es un juego tan sangriento que es difícil determinar su mejor momento. Aunque nos encanta la explosión de las cabezas de los enemigos tras un escopetazo, esa imagen del hombre con motosierra y una bolsa en la cabeza, cortándole la cabeza a Leon, fue un horror novedoso e inesperado que todavía nos tiene aterrorizados a día de hoy.

## 08 SELLO DE DESAPROBACIÓN CONKER'S BAD FUR DAY

Heces que cantan, felaciones y un lenguaje tan soez que te escandalizará[1]. Es comprensible que, pese a los gráficos avanzados del juego y sus efectos técnicos, Nintendo intentase lavarse las manos. Nintendo Power no lo analizó y los anuncios de TV se quedaron relegados a horas intempestivas y al canal Playboy. Nintendo ni siquiera lanzó el juego en Europa, y dejó que fuese THQ quien hiciese los honores.

## 09 LAS BRAGAS DE PEACH SMASH BROS BRAWL

¿Qué fue primero, la cámara o la ropa interior? No estamos seguros de si las intimidades de la Princesa Peach, esa rubia de ojos azules, fueron creadas para satisfacer a todos esos depravados que estaban ansiosos por ver debajo de su falda, pero lo que sí sabemos es que es algo que está muy, muy mal.

## 10 LA MATANZA DE ¿TEXAS? SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Los momentos de motosierra en *Resident Evil 4* eran malvados, pero los de *Scarface* son mucho peores. Cuerpos que mutilar, y no falta ni una gota de sangre cuando salen volando las cabezas, brazos y piernas. Haremos lo que haga falta por irnos del país. Saludad a nuestro pequeño amigo...

## 11 CAMPO DE CAZA DUCK HUNT

Así que estáis intentando matar patos con el Zapper de plástico de NES, pero, pese a los elementos fantásticos, se trata de un "simulador de asesinatos" bastante realista. Ni siquiera cazas los patos para comer, lo cual al menos podría ser una excusa. No, estás creando una montaña de cadáveres sangrientos, sólo para que suba tu puntuación. ¿Qué, estás satisfecho?



## 12 ASESINO DE CIENTÍFICOS GOLDENEYE

Si Rare no quería que matásemos a los científicos en las instalaciones enemigas, ¿por qué hicieron que fuese tan divertido? Sí, dispararle a las gorras de los guardias está bien, pero no es nada comparado con tener a los cerebritos a punta de pistola y luego manchar sus batas blancas de rojo al utilizar sus extremidades y torsos como diana.



## 13 ABUSANDO DE PIKACHU
### SUPER SMASH BROS BRAWL

Electrocutado. Sofocado. Torturado. Es el tipo de trato que se merecería *Diddy Kong*, pero no nuestro querido Pikachu. Pero, encerrado en el Subspace Emissary, así nos lo encontramos exactamente junto a ROB el Robot.



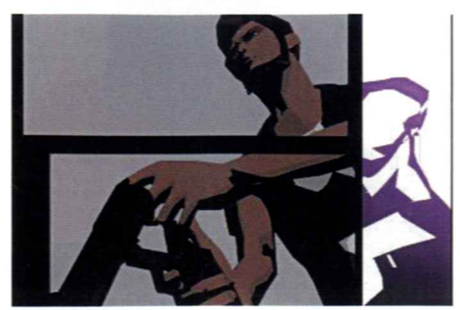

## 14 EL HÁMSTER QUE EXPLOTA
### MANIAC MANSION

Aunque el port para NES de *Maniac Mansion* tenía muchísimos cambios debido a la censura que se le aplicó, la versión norteamericana ofrecía un espectáculo no apto para vegetarianos: la posibilidad de cocinar y hacer explotar al hámster. Tras coger al roedor en la habitación de Ed, era posible llevarlo abajo y meterlo en el microondas. Unos segundos y '¡Splat!': zumo de hámster, que se lo podías devolver luego a Ed, provocando que este matase al personaje responsable de semejante ofensa. No te molestes en intentarlo con una copia europea, ya que fue eliminada esta posibilidad.



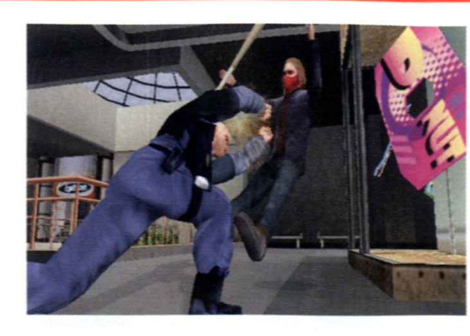

## 15 EL ESPÍA SIN VERGÜENZA
### GOLGO 13

Según los estándares actuales, *Golgo 13* no tiene nada de polémico. Los sangrientos tiros en la cabeza y el personaje principal de Duke Togo (que para NES pasó de ser un asesino a ser un espía), no desentonarían en la corriente actual de los videojuegos. Pero aunque las escenas de sexo eran más tranquilas que un conejo domesticado, la idea de que llevándote a feas al huerto recuperabas toda la salud causó bastante revuelo en 1988. Tras ver algunos de los personajes con los que podías acostarte (Cherry Grace, entre otras), nos extraña que las actividades nocturnas no le quitasen vida más bien.



## 16 BOMBAS-F
### KILLER7

Coyote Smith, el ladronzuelo de 28 años, se ganó un puesto en esta recopilación de los mejores momentos anti-Nintendo por su uso reiterado de la frase "estás j****o". Suele gritar dicha frase siempre que ataca el punto débil de un Heaven Smile, pero es extraño que no usara dicha frase tras cruzarse en el primer nivel con una mujer que tenía toda la espalda cortada en dos. No, ahí hemos sido nosotros quienes hemos blasfemado.



## 17 TODOS CORREN
### MINORITY REPORT

*Minority Report* era un juego horrible pero con un elemento genial: la posibilidad de coger del suelo a los enemigos aturdidos y lanzarlos desde balcones, rascacielos o a través de cristaleras. Los cuerpos acababan como un contorsionista de circo; algo que, en nuestra opinión, es merecedor de un visionado en YouTube.

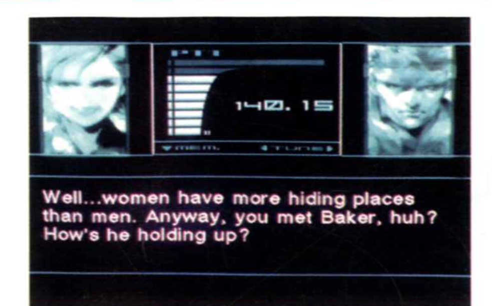


Dato poco conocido: para poder hacer esto, se ha sacado costillas...

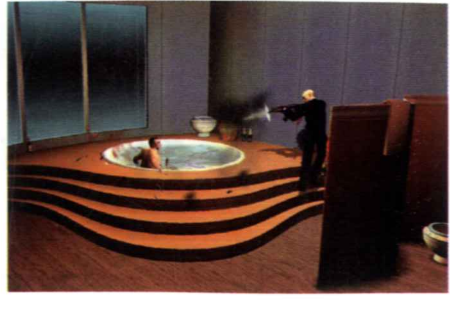
## 18 LA MUERTE DE LAS LUMAS
### SUPER MARIO GALAXY

Cuando llegó una persona a la oficina llorando por el final de *Galaxy* (aquí deberíamos poner el aviso de Spoiler) nos sorprendimos por dos motivos. En primer lugar, que hubiese alguien capaz de acabarlo antes que nosotros; en segundo, que hubiese entendido tan mal el final. Nos reímos de él mientras se quejaba porque todos morían, y nos burlamos de sus razonamientos tan simples... hasta que vimos, claro está, el final en cuestión. Tenía razón, todos morían. La lava alcanzaba a las lumas y un vórtice las absorbía. Llegaría entonces nuestro turno para llorar, y no sabemos cuándo (sniff) pararemos (sniff), si es que lo hacemos algún día...



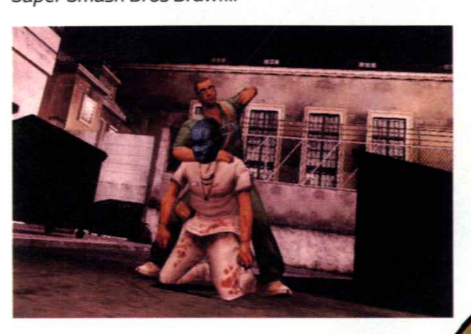




## 19 EL ESCONDRIJO DE MERYL
### MGS: THE TWIN SNAKES

Puede que haya toneladas de sangre, guardias que orinan y hombres desnudos e inconscientes a cuatro patas sin nada más que un puñado de píxeles borrosos para ocultar sus vergüenzas, pero el premio al momento más sorprendente de *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* se lo lleva Meryl y su ingenioso método de ocultar las claves de detonación. ¿Que cómo lo hace? Pues escondiéndolas en su (¡Ups! Imagina dónde). Pensándolo bien, eso explica dónde escondía Peach a Toad en *Super Smash Bros Melee* y en *Super Smash Bros Brawl*...



## 20 DEJÁNDOSE LLEVAR
### MANHUNT 2

No vamos a seleccionar un solo momento de *Manhunt 2*. Nos quedamos con todo el juego. No es sólo el título más sangriento de toda la historia, sino que es diez veces más visceral que en PS2 gracias a las muertes logradas mediante el sensor de movimiento de Wii.



## 21 DOLOR DE CABEZA
### LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Link es un asesino. Podría decirse que sólo mata a los malos, pero no hay ninguna necesidad de clavarle la Master Sword a Ganondorf en toda la frente y hacerla bajar por la garganta. Bueno, al menos no corre el riesgo de que Ganondorf regrese tras este combate.

## 22 DEPORTES NUDISTAS
### BMX XXX

Seguramente haya sido el descuido más importante de toda la historia, pero *BMX XXX* no ha recibido calificación para mayores de 18. El juego llegaría a GameCube sin censura, incluso a pesar de que muchos diálogos incluían uno o dos tacos, y de que el humor soez alcanzaba cotas todavía más bajas que las notas que recibió. Sin embargo, su momento anti-Nintendo llegaba en los vídeos desbloqueables. Reúne monedas y el juego te ofrecerá secuencias reales de strippers que se quedan con nada más que un finísimo tanga. Te hace preguntarte cómo es que nadie ha pensado en una actualización para Wii que haga uso del Wiimando con una sola mano...



Quien crea que los dibujos animados son inofensivos, que se vea unos capítulos de *Happy Tree Friends*.

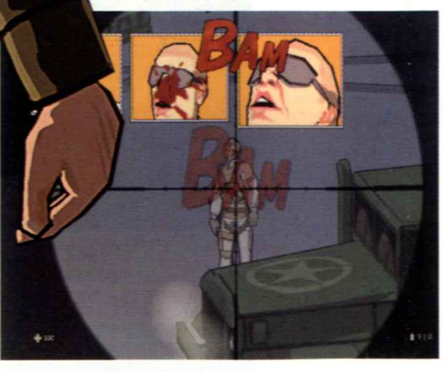
## 23 AUTÉNTICO BAÑO DE SANGRE
### HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Sin duda, la misión en el jacuzzi encabeza nuestra lista de momentos *Hitman*. Tras matar con el cable a sus dos vigilantes, disparamos al gordo desnudo mientras se baña. Es una tarea ardua, pero mejora todavía más al sacarle de la bañera, abriéndole las piernas y poniéndoles a sus escoltas en una postura bastante sugerente.




## 24 ABSORCIÓN CEREBRAL DEL DR. TUROK
### TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Antes de que *Turok* se convirtiese en basura (y mutase en un marine espacial), tenía sed de sangre y un puñado de armas impresionantes. El líder de la lista es el Cerebral Bore: un arma que disparaba puntas al cerebro del enemigo, le extraía los fluidos cerebrales y luego provocaba la explosión de la cabeza en un baño de sangre, fragmentos de cráneo y fluidos cerebrales. Desgraciadamente, Mario y compañía nunca se hicieron con esta arma. ¿Os imagináis el porqué?




## 25 ¡BOOM! ¡TIRO EN LA CABEZA!
### XIII

Logra un tiro en la cabeza y se te otorgará una vista en primera plana a cámara lenta de tu trabajo sucio, mostrándote el sangriento resultado en toda su gloria. Puede que tenga aspecto de dibujos animados, pero XIII daba lo mejor de sí mismo al hablar de violencia.

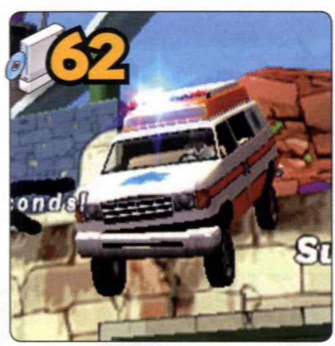


"Tan sólo el nombre te dejará sin habla." **FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES MY LIFE AS A KING. PÁG 64**

# REVIEWS

## Nuevos juegos, nuevas experiencias
















**¿NO ESTÁS DE ACUERDO?** Dinos lo que piensas en **revistangamer @globuscom.es**

## EN ESTE NÚMERO

### Wii



### WiiWare



### DS



## CÓMO PUNTUAMOS

**0-29%**
**TERRIBLE**
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

**30-49%**
**IGNÓRALO**
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

**50-69%**
**ACEPTABLE**
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

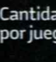
**70-84%**
**BUENO**
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

**85%+**
**¡JUEGAZO!**
**Si te has comprado la consola, es por estos juegos.**

### Qué significa cada cosa




Número de jugadores simultáneos



Cantidad de memoria por juego salvado


Juego Online y número de jugadores


Compatible con mando clásico o de GameCube


Capacidad de conexión con DS




Máximo de jugadores en Wi-Fi


Compatible con la función de vibración


Máximo de jugadores en multi-tarjeta


Máximo de jugadores con una sóla tarjeta


Juego adaptado para zurdos.

L Punch

15 pts

**Me suena** Es indudable que Wii ya tiene un estilo propio, con los miis, los escenarios tan sencillos y sin complicaciones. Una pena que esto a menudo consista también en malos gráficos.

# Wii FIT

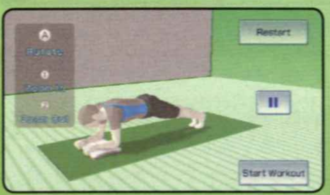
## Después de hacerse con tu mente, Nintendo quiere tu cuerpo

Primero el Wiimando te hizo levantarte del sofá donde has pasado tantos años de jugón, y ahora la Tabla de Equilibrio (por su nombre inglés, Balance Board y en el juego se llama Wiibalance) te incita a hacer fuerza, contorsiones y equilibrios en uno de los juegos más polémicos de los últimos tiempos, y no porque el protagonista vaya conduciendo borracho atropellando peatones, sino por definir si es un videojuego o no. Sin duda, está más cerca de lo que ningún otro juego de Nintendo ha estado de la frontera, pero no deja de ser entretenimiento interactivo. Con *Wii Fit*, moverte se convierte en algo entretenido gracias sobre todo a un periférico que en este título te habla con voz chillona a ininteligible que mide tu fuerza y tu equilibrio. La Tabla de Equilibrio es el mando que ha permitido que *Wii Fit* sea posible, y lo mejor es que en el futuro pueden aparecer nuevos juegos que la utilicen[1] si los desarrolladores deciden ponerle suficiente interés.

Los primeros pasos con *Wii Fit* no son alentadores: eliges tu mii, te subes a la Balance Board para que te pese y te dé la primera bofetada: tu índice de masa corporal (IMC), que casi siempre está por encima de tu peso. Un mii gordito te mira feliz sin sentir la culpa que a ti te agobia. Luego te somete a dos pruebas de equilibrio para determinar tu edad. ¿Recuerdas lo que te pasó con *Brain Training?* Pues es igual de humillante.

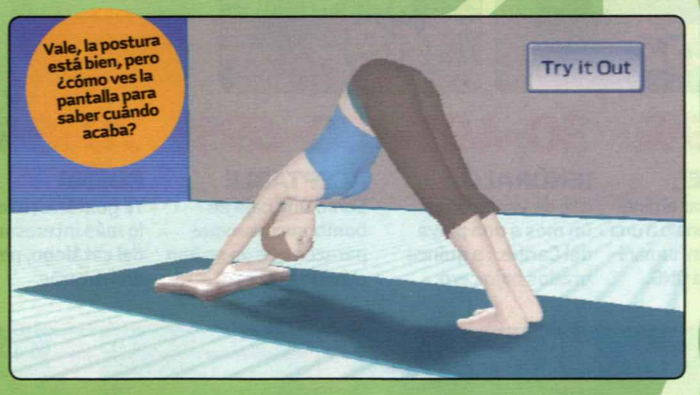
¡Arrepiéntete, pecador!, de tu penoso estado de salud y di qué peso vas a intentar bajar (o subir, que también da la opción el juego) en las próximas semanas. En esta primera sesión decides no maltratar más a tu ego y vas



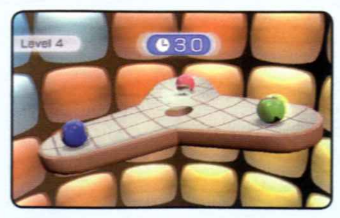



La postura de El Guerrero queda muy cool para las chicas, pero tu integridad varonil está más a salvo con la postura del centro. Eso sí, cuando lleves diez segundos empezarás a sentir cómo corre el sudor.



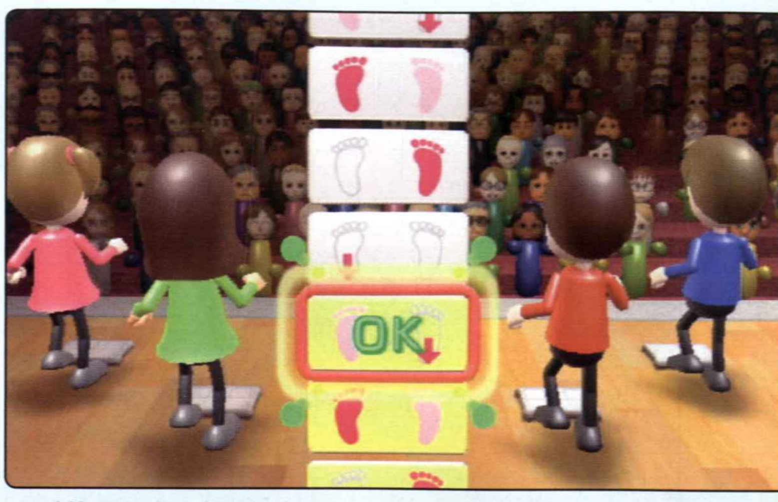

Vale, la postura está bien, pero ¿cómo ves la pantalla para saber cuándo acaba?

1 ¿Hay más juegos en desarrollo que vayan a utilizar la tabla de equilibrio? De momento, está *Family Ski*, y se dice que Square Enix está trabajando en otro título. y THQ prepara algo relacionado con animadoras. Antes de que digas lo que estás pensando, respira hondo y da un margen de confianza.

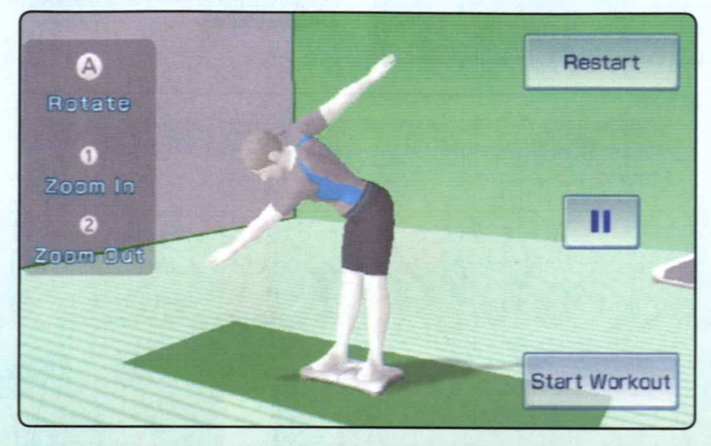


Una de las pruebas en las que tienes que ser muy, muy habilidoso.


¿A que el hula hoop es de chicas? Pues verás cómo te hace sudar.



No olvides que no hay que levantar los dos pies a la vez del suelo.



Olvídate de la resolución y de gráficos bonitos. Nintendo ha pecado de minimalismo.



El snowboarding mola, la postura que adoptas para jugarlo, más aún.

# "CON *WII FIT* MOVERTE SE CONVIERTE EN ALGO DIVERTIDO"

directamente a algún minijuego.

Entonces, ¿por qué vuelves a ponerte sobre la tabla? Pues porque te ha picado el resultado y la curiosidad. Y con esa sensación llegas a tu segunda sesión. Y te anima ver que los resultados en las distintas pruebas no son tan malos. En cada sesión con *Wii Fit* vas comprobando que sí, que es divertido hacer ejercicio, y te animas cuando ves cómo subes en el ranking y te comparas con el resto de jugadores de la consola. Si cuando practicas deporte tienen que pasar bastantes días para comprobar los resultados, en *Wii Fit* no te tomará más de una semana perfeccionar la técnica, el equilibrio y la fuerza necesaria para mejorar en la puntuación de cada ejercicio. Ver cómo cuanto más tiempo practicas se te desbloquean nuevos ejercicios y dificultades de cada prueba establece un ritmo de juego estimulante.

Hay cuatro áreas: Yoga, Tonificación, Aerobic y Equilibrio. *Wii Fit* no te indica qué ejercicios hacer cada día, por lo que puedes optar por ir de una actividad a otra de forma anárquica o seguir un método, a tu gusto. El juego no te dice qué tienes que comer o qué tienes que hacer para cumplir el objetivo de peso que te hayas propuesto, sólo te da las herramientas para moverte sin salir del comedor de tu casa, porque eso es en el fondo de lo que va *Wii Fit*,



La burbuja se controla con gran precisión desde la tabla de equilibrio.

## GUÍA PRÁCTICA NGAMER DE YOGA

¿Piensas que el yoga consiste en adoptar posturas raras? Pues sí, aquí tienes algunas de las mejores.




### FÍSICA RAGDOLL

Como si te hubieras caído de una tercera planta. Es más cómoda de lo que parece (en serio, no te rías) una vez que te acostumbras a estar como descoyuntado.



### AL AGUA, PATOS

Sencilla, ¿verdad? Pues no, porque tienes que estar de puntillas y controlando el equilibrio. Nunca la hagas delante de la chica que te gusta si tienes el muelle flojo.



### MATRIX A LO BESTIA

Si fueras Neo te levantarías de esta postura sin problemas, pero no es así. Recuerda, el teléfono de urgencias es 112... un momento, ¿esta monitora no tiene paquete?



### EL IMPOSIBLE

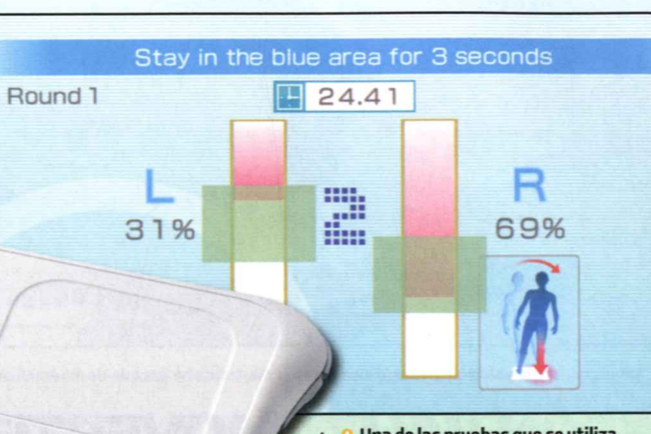
Nos ha sido imposible imitar esta imagen. Si logras hacerla sin romperte el cuello y sin colgarte de una grúa, envíanos una foto, la pondremos en un altar.






La tabla aguanta hasta 150 kilos. hombres-montaña abstenerse, por favor

Con el punto rojo en la zona azul, el mii coge velocidad. Cuando llegues a la zona roja (en la parte superior de la imagen), estira las piernas.




Una de las pruebas que se utiliza para comprobar tu edad. De dudosa aplicación científica, pero divertida.

Menu
A lack of focus will cause the flame to shake. Try to keep your body still.

El ejercicio más inexplicable. Te sientas muy quieto para que no se apague la vela.

de gritar a los jugones como gritó Jesús a Lázaro: "Levántate y anda", y luego añade: "y corre, y haz flexiones, y contorsiona el tronco, y suda, suda mucho, y ten agujetas". Y las tendrás.

*Wii Fit* no es un gimnasio en casa ni te ayudará a tener un cuerpo Danone, no es un entrenador, pero sí es un buen sustituto a los que les da pereza buscar un hueco para ir a un sitio donde tienes que pagar todos los meses para moverte con mucha gente alrededor y ducharte en ducha ajena. Porque la mayoría de los ejercicios los practicarás en solitario. Sobre todo el Yoga, donde algunas posturas, como la de El Guerrero, te permiten mantener la dignidad, pero otras, como El Árbol, pueden dar al traste con tu reputación y tu dignidad como trastabillees. Y en Tonificación puede dar mucha pena ver cómo no logras ni de lejos cumplir con el ritmo de las flexiones.

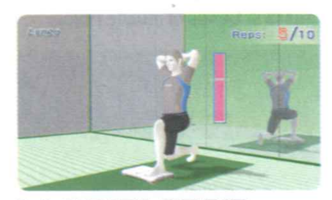
Quizá para los practicantes de yoga habituales *Wii Fit* sea demasiado ligero. Igual que los jugones miran el título por encima del hombro y arrugan la nariz como si estuvieran oliendo el culo de un pekinés, los cachas y yoguis de goma son capaces de llegar a la máxima puntuación sin despeinarse y hacer el pino puente para despedirse del juego. Nunca dejes tu Balance Board a su alcance si no quieres que hundan tu autoestima.

Otra cosa son los ejercicios de equilibrio, los que los más jugones consideran minijuegos de verdad. De hecho, la Wiibalance te dice desde el principio que con *Wii Fit* y su práctica de equilibrio puedes corregir vicios posturales. Ya lo decía mi madre: "ponte recto". Los minijuegos son los ideales para practicar con más gente porque disimulan más ese sentimiento de ridículo público que los jugones tienen siempre a flor de piel. Nadie se fijará en qué mii habéis cogido para probar los saltos de esquí, pero todos querrán llegar más lejos. Nadie tendrá conciencia de estarse ejercitando, pero todos lucharán por lograr el equilibrio adecuado. El mínimo desplazamiento te puede hacer perder decenas de metros. Más absurdo, y aun así divertido, es la captura de peces con tu mii vestido de pingüino.

Gráficamente ya casi nadie espera algo espectacular en Wii, y quizás hacemos mal al acostumbrarnos a unos gráficos mediocres. Hubiera sido muy de agradecer que Nintendo no hubiese atravesado la línea de la simplicidad para llegar a un minimalismo extremo en este aspecto. Sólo en el apartado de ejercicios aeróbicos y de equilibrio prescinde de esas

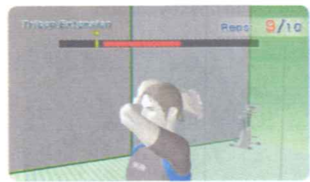
# CÓMO CASCAR NUECES CON LOS BRAZOS

¿Quieres estar supercachas? Practica unas mil veces cada día estos ejercicios durante un año



### LA SIESTA DE PIE

Otra postura engañosa. Sólo tienes que poner los brazos tras la cabeza, apoyar un pie en la Balance (hasta aquí bien) y bajar la otra pierna hasta que con la rodilla toques casi el suelo, y (aquí viene la risa) levantarte hasta volver a estar de pie.



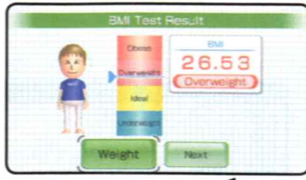
### EL TRONCHANUECES

El Wiimando controla el movimiento. Sencillo, subes y bajas el antebrazo mientras sujetas el brazo con la otra mano. Aviso: el ejercicio no consiste en agarrar la cabeza con ambas manos y girarla bruscamente, que te romperás el cuello, hombre.



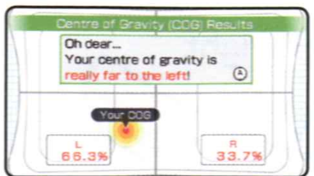
# ¿SABES SI ERES UN PESADO?

**Un pequeño paso para la consola, un gran disgusto para los gorditos**



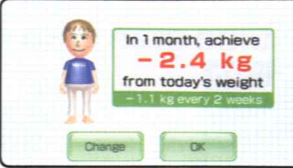

### QUE PESAS ¿QUÉ?

Tal vez lo de Índice de Masa Corporal te suene a chino. Si cuando se suba tu madre le das a la opción de que te diga el peso y no el imc, no se acercará a la Tabla.



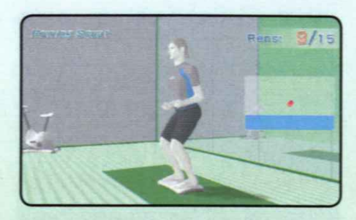

### BÁSICO PARA VIVIR

El Centro de Gravedad está a la izquierda, ¿y qué pasa?, ¿voy a andar dando vueltas en círculo? Pero no olvides que gran parte del juego se basa en el equilibrio.




### PORQUE TÚ LO VALES

A la hora de decidir el peso que pierdes te puedes poner todo lo chulo que quieras. De todas formas, la consola tampoco te dejará hacer disparates.







Ejem, unas décadas por encima de su edad real. Este mii está hecho un abuelo.

## "ANTES DE INVERTIR 90 € PIENSA SI DE VERDAD TE INTERESA LO QUE OFRECE"

cuatro líneas de fondo y del inexpresivo monitor ventrílocuo para mostrar unos miis más cercanos y amables. Ese ascetismo gráfico llega casi a dejadez; en los ejercicios de yoga la respiración del monitor ni siquiera coincide con la que se supone que tienes que llevar tú, algo que hubiera sido de bastante ayuda.

Además de pedirte que te sacudas el sedentarismo, Nintendo te pide que seas noble y no engañes a la tabla, algo bastante sencillo en la mayoría de ejercicios, que puedes lograr con nota poniendo simplemente las manos sobre la tabla. Pero, aparte de que es bastante incómodo, tampoco tiene mucho sentido hacerlo; analiza por un momento lo que pensarías de alguien que se engaña a sí mismo... pues tú mismo.

Puedes jugar a *Wii Fit* de varias maneras: tomándotelo en serio con la intención de perder un poco de peso, complementándolo con una dieta que te recomiende un médico, o simplemente por sacudirte la pereza de encima, o para romper con el mito de que para jugar videojuegos tienes que estar sentado en un mullido sofá, o para pasar un rato con los amigos echando unas risas mientras intentáis agarraros las manos con los tobillos. O también puedes dedicarte a buscar utilidades raras para la tabla (nosotros en el número 6 de NGamer pesamos las consolas de sobremesa que hay ahora en el mercado). En cualquiera de esas variantes es un juego interesante, que cumple el doble objetivo de Miyamoto (que te levantes del sillón para jugar) y el tuyo (divertirte mientras lo haces).

Y, sobre todo, es un título que te lleva a casa la Balance Board[2], uno de los periféricos más originales que se hayan visto, preciso y con múltiples posibilidades. Es una sensación curiosa y, al rato, gratificante, ver cómo puedes controlar al mii con los movimientos de todo tu cuerpo, pese a que hay ejercicios que no necesitan de la tabla, y el referente para ver cómo lo realizas es el Wiimando, o incluso el programa confía en tu buena voluntad (vale, quizás esto sea confiar demasiado en los jugadores).

*Wii Fit* es un buen juego que te hará pasar buenos ratos durante los meses que tú quieras, pero antes de invertir 90 € en él debes pensarte si de verdad te interesa lo que te ofrece. Quien busca lo que hemos dicho en el párrafo anterior difícilmente se sentirá decepcionado, pero comprarlo sólo para conseguir la Tabla de Equilibrio es un poco duro y ofrece algo menos convencional que *Wii Play* con el Wiimando o *Link´s Crossbow Training* con el Wiizapper.









2 La Tabla de Equilibrio tiene sensores en los extremos y es capaz de calcular tu peso con gran precisión. Cuando cada sensor detecta la intensidad de la fuerza que realizas establece tu centro de equilibrio. ¿Para qué sirve conocer el punto de equilibrio? Pues como no sea para saber hacia qué lado cargas... Ya lo decía Aristóteles: "La virtud está en el término medio" y tal vez algún rollo oriental sobre hallar la paz. A nosotros nos importa que mueve bien al avatar.




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUCIÓN | Nintendo |
| ESTUDIO | Nintendo |
| PRECIO | 89,95 € |
| SALIDA | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS








### VISTAZO GENERAL

**Sirve para relajarte, para estirar los músculos sin moverte de casa y para tener a tu madre entretenida.**

### GRÁFICOS 5



Sencillos, demasiado sencillos. El entrenador habla sin mover la boca y respira a su aire.





### SONIDO 7

Música chill-out. Un poco música de ascensores. La voz de la Wiibalance es odiosa.

### JUGABILIDAD 8

Cuatro tipos de ejercicios que combinas en el orden y la cantidad que quieras.

### INNOVACIÓN 9

La Balance Board tiene un potencial tremendo. Está en manos de los desarrolladores.

### NG EN RESUMEN

**¿Vivirá la Wiibalance mucho tiempo? Es el mayor interrogante. Puede echar atrás a la hora de comprarlo visto el precio que tiene.**

# 82




A pesar de que se la cargaron muy pronto en el primer juego, Mia sigue teniendo un papel importante en la serie.

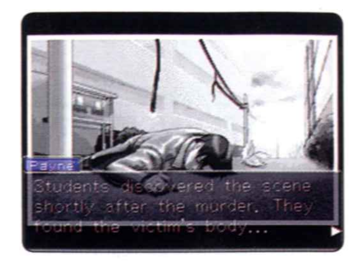
# PHOENIX WRIGHT TRIALS AND TRIBULATIONS

## El último gran caso de Wright

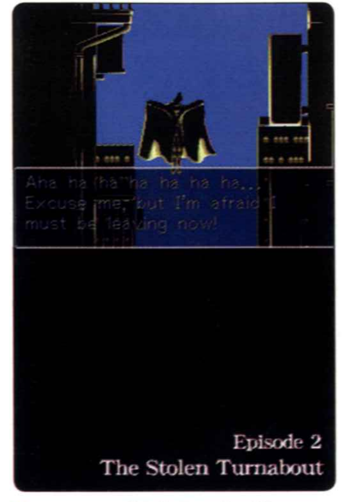
| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | NINTENDO |
| ESTUDIO | CAPCOM |
| LANZAMIENTO | YA (EE.UU.) |



Traje sobrio. Pelo estúpido.




Electrocuciones, envenenamientos, puñaladas... ¿El juego más violento en DS?




Hay un caso de robo que sirve bien como alternativa a los asesinatos.




Si el Magatama detecta una mentira, muestra una prueba para que los testigos canten.

Esta noche, estreno de la tercera temporada de *Phoenix Wright* en "pongaelnombredesucanal". A poca gente nos extrañaría dicho anuncio, pues bebe mucho de esas series donde algo, a priori inverosímil para el espectador, se vuelve rutinario y normal gracias a sus actores e interpretaciones. *Phoenix Wright T&T* es esa temporada clave; el momento en que los espectadores ya se han puesto en escena, conocen a los personajes que intervienen y se intenta poner punto y final a los hechos. Curioso resulta ver que a la vez el juego narra una de las historias más interesantes de cara a los novatos. El juego cabalga a trote entre los recuerdos del principio de la carrera de Phoenix y el tan esperado final. Una buena estructura lineal y que examina la raíz de toda la serie desde el punto de vista del abogado pelopincho, que acompañará a nuevos y viejos sprites en uno de los más grandes finales de Nintendo DS (una lección de cómo debería Lost acabar sus temporadas). Capcom ha querido poner la guinda al pastel con una selección de grandes personajes y bajar el telón destacando la brillante entrada de Godot, un nuevo fiscal con dos vicios: odiar a Phoenix Wright y el café. Sin ninguna duda, más inspirado que la ñoña Franziska von Karma.

### Final anunciado

Antes de dictar nuestro veredicto, pongo la mano sobre la foto de Shigsy Miyamoto y juro decir la verdad, y nada más que la verdad. Resulta evidente, *Trials and Tribulations* está abanderado por sus predecesores. Hace uso de cortes extraños cuando lo necesita y de toda la fuerza de voluntad que tengas para el "prueba y acierta" que tan famosa ha hecho a la serie. No es tontería pensar que tiene más de novela interactiva que de juego en sí, pero lo cierto es que los rudimentarios puzles[1] y la poca variedad nunca han enturbiado lo más mínimo a la elegante historia que se nos propone. ¿No has jugado nunca? Empieza por el principio, ya que el juego funciona mejor al servicio del aficionado, y necesitarás ser uno de éstos para ver el gran servicio que te presta.




La manía de Capcom de hacer chistes con los nombres sigue patente. Sospechamos del gusto de la empresa por los palíndromos.

## VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 6 |
| SONIDO | 7 |
| JUGABILIDAD | 8 |
| INNOVACIÓN | 6 |

### EN RESUMEN

**El mismo Wright, con las mismas carencias de siempre y el mismo excelente guión. Sin duda, una brillante despedida.**

**82**

1 Hay un caso a mitad de juego que realmente da un paso adelante en la serie, un capítulo corto en el que habrá que usar mucho nuestra deducción, pero toda la buena voluntad se pierde cuando te enfrentas a la madre de todas las caminatas.





Guíate por el ojo rojo. Nos dirá el orden en el que los nervios del testigo se rompen.




Chapurreando el alemán-inglés a modo de canción de Rock.




Yakuzas, vendedores corruptos de fideos o gente aún más rara: todo en el mismo cartucho.

Chaleco moderno. Brazalete estúpido.

US IMPORT ★★★★★★★

# APOLLO JUSTICE ACE ATTORNEY

## ¿Un repaso a *Phoenix Wright*? ¡Protesto!




| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | NINTENDO |
| ESTUDIO | CAPCOM |
| LANZAMIENTO | 9 DE MAYO |




Esta señora ha sido confundida con un ladrón de medias. Escalofriante.

Y Capcom dijo: *"Apollo Justice* será el primer episodio de la serie para DS de *Gyakuten Saiban"*.

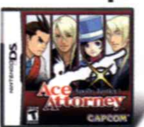
¡UN MOMENTO! Tenemos pruebas que contradicen la última acusación. NGamer presenta *Phoenix Wright: Ace Attorney*. ¡TOMA YA! De acuerdo, los tres primeros fueron ports de GBA que sólo salieron en Japón, pero estáis olvidando el capítulo extra del primer juego. Este caso final era exclusivo de DS y ofrecía búsqueda de huellas dactilares, manipulación de objetos en 3D y una nueva línea argumental, que tendrá bastante que ver con este cuarto capítulo.

Siempre que jugábamos a este capítulo, fantaseábamos con la nueva entrega, pero ahora que ha llegado nos sentimos un poco decepcionados. Parece que a Capcom le gustó mucho ese capítulo, por lo que ha decidido repetir todos sus trucos aquí. ¿Aplicar polvo y soplar en el micro para encontrar huellas? Efectivo, pero es antiguo. ¿Sacar pistas unas de otras? Ingenioso... y antiguo. Si algo ha cambiado realmente es la carta de presentación. Reconocerás ciertos sprites repetidos de GBA, pero la animación de las intros y la escenas del crimen en 3D son novedades muy interesantes que le dan ese toque tan reclamado a lo CSI.

### Eso díselo al juez

¿Y qué tal Justice comparado con Wright? Nada mal, teniendo en cuenta que se enfrenta a una oleada de aficionados. Es algo más pardillo que Phoenix y su ayudante, Trucy, tampoco sale demasiado mal parada contra Maya. Dispondremos de un modo para detectar culpables, mediante una habilidad especial de percepción que nos permite poner nerviosos a los testigos para leer sus intenciones y que viene a sustituir al Megatama de la verdad[1].

Y, por supuesto, un nuevo abogado defensor necesita un nuevo Némesis. Así como Godot en *T&T*, ahora tenemos a Klavier Gavin, fiscal alemán y rockero en sus ratos libres. Sus *Air Guitars* durante las victorias es la guinda más deliciosa que se podía poner a un pastel, pero es un pastel que ya no resulta




novedoso ni sorprendente. Sin ir más lejos, sólo tienes que mirar la página anterior.

## VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 6 |
| SONIDO | 7 |
| JUGABILIDAD | 8 |
| INNOVACIÓN | 6 |

### NG EN RESUMEN

**No es exactamente la deslumbrante reinvención que podíamos esperar, pero se defiende mejor de lo que parece.**

**80**

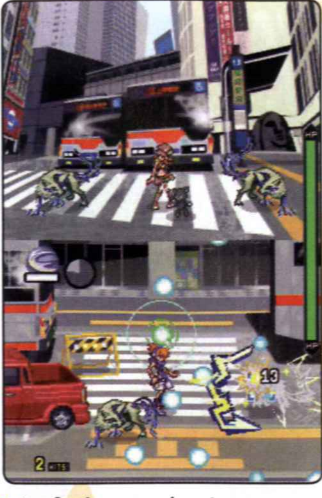



Amamos a Maya; no obstante, Trucy con sus poderes mágicos no está nada mal... Al menos tiene un padre molón.

1 Toda la apertura en el caso del póquer existe simplemente para introducirnos en esta idea. También sirve para dar la bienvenida de nuevo a un viejo amigo...




**Pong** Este es un multiplicador de daños que aparece cuando los ataques se van enlazando entre las dos pantallas. Al final, te dará más puntos de experiencia.



Los fondos son realmente espectaculares, recordando a la verdadera Shibuya.

# THE WORLD ENDS WITH YOU

## Square Enix demuestra por qué es una de las mejores compañías de la historia

Te despiertas en pleno Shibuya, sin recuerdos. Tienes algo en la mano, la abres y es una especie de chapa. De repente, comienzas a escuchar los pensamientos de las decenas de personas que recorren las calles. ¿Qué ha podido pasar? Antes de poder salir de tu asombro, una adolescente semidesnuda te ofrece formar una alianza y, en ese preciso instante, eres atacado por una horda de rabiosas ranas mutantes. ¡Y resulta que las vences, haciendo uso de habilidades innatas para el combate! Tras esto, recibes un mensaje en tu móvil: tienes una semana para cumplir una misión al día o serás borrado del mapa por algo denominado Reapers. "¿Qué bebí ayer?", te preguntarás.

No te preocupes, esto es sólo un resumen de los primeros dos minutos de *The World Ends With You*, un psicodélico juego de la veterana Square Enix para DS y, de hecho, el mejor RPG con el que cuenta la consola a día de hoy. jugabilidad que roza la perfección.

Es gracioso, pero *TWEWY* no nos obliga a combatir contra los enemigos, pudiendo evadir todos los encuentros excepto los de los jefes finales. Y sorprende porque en este juego da gusto luchar. Su sistema de batalla es espectacular, algo lioso al principio, pero muy intuitivo con la práctica, una nueva vuelta de tuerca al género que nos propone controlar a dos personajes de forma simultánea.

Los personajes son muy... ¿originales? No, ésa no es Kairi. Que no, de verdad...

## "ES, DE HECHO, EL MEJOR JUEGO DE ROL CON EL QUE CUENTA LA CONSOLA A DÍA DE HOY"

Su brillante punto de partida es sólo la punta del iceberg, una locura interactiva con uno de los protagonistas más bordes que recordamos.

Así, asumimos el papel de Neku, un clon de Sora de *Kingdom Hearts*, que ahora usa unos auriculares que le hacen parecer "cool". El resto del reparto lo forma el exhibicionista Shiki, un chaval que aspira a ser Tony Hawk o un gato negro al que cuesta no querer abrazar. En un perfecto inglés, avanzamos por una trama profunda, que se complementa con una

### Baila o arrastra

Shiki se encuentra en la pantalla superior, y los movemos utilizando la cruceta. Según las direcciones que pulsemos (tipo *DDR*[1]), vamos realizando numerosos combos o ataques cada vez más potentes.



1 DDR son las siglas de Dance Dance Revolution, una saga de juegos musicales de Konami que consisten en ir marcando una serie de direcciones para superar los retos propuestos. 2 Personaje no jugable. En inglés, NPC (Non-Playable Character). 3 Es decir, pop japonés. Utada Hikaru es un buen ejemplo y seguramente os suene, ya que puso su voz en la introducción y el final de los juegos de la serie *Kingdom Hearts*.

# SONIDOS DE LA CIUDAD

Shibuya ofrece varias opciones. Ahí va una lista de cosas que puedes hacer:




## OUIJA

El tablero Reeper Creeper es la clave para resolver ciertos puzles. Invisible para los humanos, tu objetivo es mover lentamente la ficha central hacia la zona indicada por los pensamientos de tu víctima.



## PUNTOS = PREMIOS

Los PP (Pin Points) sirven para mejorar las chapas. Con el modo escaneo a través del WiFi, podrás obtener puntos con sólo pasar por delante de otra consola con dicha función. ¡Ganarás puntos sin jugar!

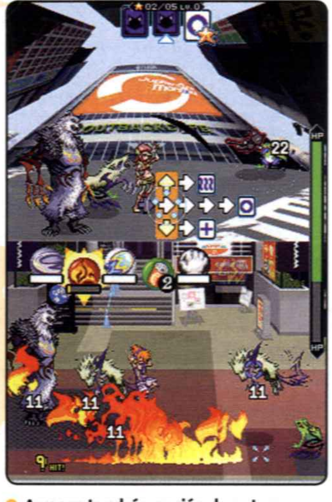



## CALLEJEANDO

Al principio tendrás la mayoría de las zonas cerradas, pero a posteriori podrás recorrerlas y explorarlas a tu gusto. Cada una cuenta con sus secretos. Te dejaremos descubrir cuál esconde la zona española...




No hay tiempo límite en las misiones, sólo es algo argumental. Lástima.



A veces tendrás opción de automatizar los ataques de tu compañero.

Mientras tanto, movemos a Neku en la zona táctil arrastrándole por la pantalla de un lado a otro, ejecutando ataques mediante una serie de acciones como cortes o semicírculos, desembocando en lluvias de truenos, muros de fuego o bolas de energía.

Este método resulta no sólo original, sino también satisfactorio. Jupiter, quien ya creó un modélico sistema de juego en su anterior título (*Kingdom Hearts: Chain of Memories*), ha vuelto a dar en el clavo con este sistema de batalla en pseudo-tiempo real que, aunque simple al principio, no está carente de profundidad, ya que a medida avanzamos en la trama podemos usar ataques especiales, desbloquear combos o, con Neku, equiparnos chapas que otorgan poderes únicos.

## Interactúa

Tenemos toda una ciudad para movernos, una versión fantasiosa del conocido distrito de Shibuya, en Japón. Y pese a que al principio sólo algunas partes son accesibles, según avancemos desbloquearemos el resto, contando al final con un escenario bastante extenso. Explorar las calles para superar los puzles será un elemento clave, y para ello Neku cuenta con el poder de escuchar lo que piensa la gente que anda por la zona.

Presionando el icono apropiado vemos cuadros de diálogo que nos sirven como pistas. Uno de los puzles, por ejemplo, nos obliga a ir creando una conversación artificial con un PNJ[2] para, a posteriori, desencadenar un minijuego en el que a modo de tabla ouija tenemos que mover una ficha en un tablero para demostrar nuestra "presencia" a los ciudadanos de a pie.

## No puede terminar...

El esfuerzo y la dedicación también puede notarse en los aspectos puramente técnicos. En este campo, Square se ha sacado de la manga una gran ambientación, incluyendo desde doblaje parcial hasta una buena cantidad de canciones j-pop[3] que dotan de gran carisma a los mapeados. Del mismo modo, los gráficos son para quitarse el sombrero: sprites 2D de la vieja escuela pero muy detallados, que lucen perfectamente gracias a un juego de cámaras que mezcla zooms con momentos cinematográficos.



Sabrás que estás en animelandia cuando veas gatos volar sobre un fondo rosa.

*The World Ends With You* es más que bueno: es brillante. Un RPG modélico, único, con un sistema de juego innovador y unos apartados técnicos que marcan un nuevo techo en la consola. Un título llamado a ser de culto de aquí a unos años que, pese a estar en inglés, es un imprescindible en el catálogo de Nintendo DS.






Gráficamente es sobresaliente, puro espectáculo. 2D de calidad altísima.



## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | SQUARE ENIX |
| ESTUDIO | SQUARE ENIX/JUPITER |
| PRECIO | 44,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS







### VISTAZO GENERAL

**Tienes 60 minutos para llegar al edificio 104 o serás eliminado. Así comienza este RPG único para DS.**

### GRÁFICOS 9

Gran diseño de personajes, y un trabajo con sprites digno de elogio. DS a su máximo rendimiento.






### SONIDO 9

30 temas que nos trasladan a la Shibuya real, unidos a un reparto de voces muy acertado.

### JUGABILIDAD 9

Uno de los juegos más vibrantes de DS, con un sistema de combate modélico y profundo.

### INNOVACIÓN 8

No hay colas de fénix: es un RPG realmente nuevo. Y explota de verdad las funciones de DS.

### NG EN RESUMEN

**Square Enix ha dado al género ese impulso que necesitaba. Un RPG original e innovador que rompe moldes y marca un punto y aparte en el catálogo. Uno de los grandes de DS.**

**90**






**Especialista**
Los trucos no ofrecen ningún beneficio aparte de romper las extremidades de tu Mii, pero con un rápido movimiento podremos ver estas poses tan ridículas.



**Siendo un juego de esquí, no podía faltar el slalom. Una prueba de fuego para la elasticidad de tu pierna.**



**Encontrar los bastones de esquí de un niño es algo agradable, pero ¿por qué demonios tiene 60 la criatura? ¿Tendrá negocios turbios?**

# FAMILY SKI

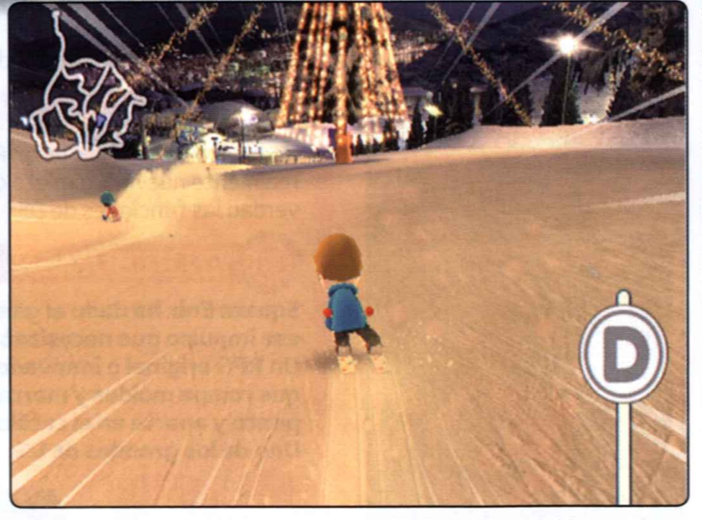
## No hay nada mejor que disfrutar jugando en la nieve sin moverte del salón de tu casa; y todo, gracias a un periférico bien conocido




Gracias a *Wii Fit* hemos conseguido tener una figura digna de un Adonis, algo que sirve, en cierta medida, para justificarnos esos casi 90 euros que vale la Balance Board. Pero lo verdaderamente importante será el apoyo que obtenga con juegos de las third party; ahí se podrá justificar de verdad la compra. Durante una temporada, estaremos satisfechos con que las chicas disfruten con nuestro físico tras hacer ejercicio en la tabla; pero nos basta con ver los bongos de DK para recordar el destino que le espera a un periférico sin juegos.

Así pues, el centro de todas las miradas es *Family Ski*. Si la Balance Board estuviese siendo juzgada, este juego sería su abogado defensor. Resulta extraño que no sea el debut más llamativo para jugar con esta tabla. A diferencia de la prueba de esquí de *Wii Fit*, en la cual controlamos nuestro impulso inclinándonos hacia delante y hacia atrás, aquí controlaremos la dirección con balanceos a la izquierda y a la derecha. Para el resto de movimientos, se hace uso del Wiimando y el nunchaco, que hacen las veces de bastones de esquí.

Con un impulso fuerte de ambos, empiezas a moverte. Repitiendo estos movimientos, ganaremos velocidad; aunque eso sí, la fuerza con la que los realizas no afecta en nada a la velocidad. Si acercas los mandos hacia ti, es como poner los bastones debajo de los brazos para aumentar la velocidad de forma más directa. Pulsa C y mueve los mandos en ángulo hacia adentro y tus esquíes formarán ángulo para frenar suavemente. A esto súmale algunos movimientos del stick analógico para realizar los viejos trucos, como los 360/720/1080, y ya te puedes hacer una idea de lo que hay aquí.



**Preferimos esquiar de noche, ya que así podremos visitar el bonito árbol de navidad. Aunque eso sí, es mejor esquivar el tronco. Menudas hemorragias nasales que provoca.**

### Ladera abajo

Existe la posibilidad de jugar sin la tabla; los sensores de movimiento del Wiimando y el nunchaco sustituyen el stick analógico humano. Está muy bien calibrado, y logra ser un juego mucho más asequible. La naturaleza desconocida de la Balance Board influye claramente en la dificultad, ya que tareas relativamente sencillas se vuelven mucho más complejas debido a nuestra ineptitud a la hora de movernos.

Pongámoslo así: hay dos posiciones fáciles (estar rectos de pie e inclinarse mucho hacia un



1 Curiosamente, cada sección de montaña está dividida de forma individual en una selección de retos. Además, reciben los nombres de distintos animales (la liebre, el zorro, la cigüeña); interesante parecido con las misteriosas estaciones Dharma en Perdidos... 2 Nuestro equipo de esquí llegó a estar formado por Alexpasc, Santa Claus, Michael Jackson y Peter Griffin, de Padre de Familia 3. ¿Acaso hay algún juego de Wii en el que no se nos haya colado Peter Griffin? Le hemos visto en *Big Brain Academy*, *Wii Fit* y montando una vaca en *Wii Play*. Bueno, esta última fue culpa nuestra por seleccionarlo como nuestro Mii.

# UN DÍA CON IWATA

Recorremos las pistas con el presidente de Nintendo para conocer el multijugador...







### ¡ATRÁPAME!

Empieza una carrera e Iwata aparece, por arte de magia, en la línea de salida. Intenta vencer a los profesionales de la pista y haz que tu compañero acabe mordiendo la nieve.

### LLORA, LLORA

En el vídeo de después de la carrera podrás disfrutar de la representación de la derrota del presidente con cara de tarta. Mira cómo llora mientras bailamos de alegría por la victoria.

### INTIMANDO

¿Te cansas de competir? Súbete al telesilla con tu amigo y subiréis juntos hasta la cima. Se mirarán fijamente a los ojos, con amor, mientras el sol se pone lentamente.

### RECUERDO

Nunca olvidaremos el día que hemos pasado con Iwata, pero con una foto podremos recordarlo mejor. Pon pose simpática y dispara. Puedes mandarlas vía Wi-Fi.



La creación de avatares en el juego está bastante limitada. Aunque hay una buena selección de gorros de lana.



No puedes interactuar con todos los individuos, pero sus diversas le llenan de vida.

lado) y todo un espectro de posibles inclinaciones en medio. Para llegar a dominar el juego deberemos ser capaces de inclinarnos sin pasarnos y acertar con los ángulos que debemos formar.

También hay que decir que ayuda el hecho de que *Family Ski* sea un juego con bastante encanto. Vale que no sea especialmente complejo a nivel gráfico, pero consigue convencer a la vista gracias a sus bordes bien definidos, la ausencia de tiempos de carga (salvo por los inicios de las misiones) y una agradable nieve en polvo[1]. Un estilo muy alegre al que se adaptan también a la perfección los visitantes que recorren la montaña; todos ellos creados a partir del sistema de avatares personalizables del juego.

## EL VERDADERO ATRACTIVO ES RECORRER LA MONTAÑA DESDE LA CIMA HASTA LA FALDA...

### Un día en la nieve

Sería inteligente quitarles la cabeza a estos personajes y ponerles la de un Mii, para lograr ese toque personal. Una vez te tienes a ti mismo/Satan/Borat[2] en la pista, podrás esquiar libremente o bien hablar con los demás esquiadores para que te encomienden misiones: slalom, hacer de doble, recuperar objetos, carreras contra un rival misterioso vestido de rojo; nada que no se haya visto antes, pero todo resulta idóneo para aprender a manejar la tabla.

Hasta tres personas más podrán unirse a ti en esta aventura libre, disfrutando de su propio viaje hasta que alguien empieza una misión y todos aparecen en el mismo punto para competir.




Nuestra carrera acabó pronto. Mueve los mandos para volverte a levantar.

¿Qué cuál es el verdadero atractivo? Recorrer la montaña desde la cima hasta la falda; algo que resulta todavía más espectacular si juegas muy bien y el día se convierte en noche. Grandes extensiones de bosque, llenando de nieve la cara de los turistas; ese modo experto con la tabla es necesario porque convierte los pequeños momentos en grandes tareas por superar. Si te parece que Wii Sports es demasiado fácil, Family Ski podría ofrecerte un mayor reto; siempre y cuando lo resistas.

Posiblemente tengas más posibilidades creativas al utilizar el Wiimando, pero *Family Ski* es una prueba de cómo te puede meter en la acción este nuevo juguete.

¿Que la balance board está siendo juzgada? *Family Ski* solventa la situación con estilo y logra la absolución de todos sus cargos.

MATTHEW




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | NINTENDO |
| ESTUDIO | BANDAI NAMCO |
| PRECIO | ¥5,500 |
| LANZAMIENTO | 13 DE JUNIO |

### CARACTERÍATICAS






### VISTAZO GENERAL

**Dado que la sociedad los discrimina por sus cuerpos amorfos, estos seres se van a pasar un rato a los Alpes.**

### GRÁFICOS 7

Como *Wii Sports*, pero con efectos de nieve y luces nocturnas interesantes más llamativos.




### SONIDO 6

No es especialmente atractivo; hubiese estado bien el poder introducir nuestras melodías.



### JUGABILIDAD 7

En términos de complejidad, no es *SSX Blur*. Más bien parece un *Wii Sports* con esquíes.

### INNOVACIÓN 8

La decisión de no depender de la tabla fue inteligente, y el modo multijugador es muy original.

### NG RESUMEN

**No reinventa el género de los deportes de invierno, pero conoce bien los límites de la tabla y sabe cómo tratarlos con cariño. Una sorpresa muy agradable.**



**81**



**Jefe.** Los niveles acaban con enormes malvados y verdaderas palizas. ¿15 minutos para una pelea?




Un segundo personaje os seguirá creando hechizos. Aquí: Robo Dad.



Trotar por ciudad es una ardua tarea por culpa de la cruceta. ¡Nuestros pobres pies!




¿Por qué Toriyama hace enemigos con tanto arte si los vais a cortar por la mitad?




El limo naranja no se diferencia en nada del azul. Ha bebido Fanta, eso es todo.

# DRAGON QUEST SWORDS
## LA REINA ENMASCARADA Y LA TORRE DE LOS ESPEJOS

### Leer todo el título debería contar como horas de juego

Os dejamos adivinar quién es. Pista: no es la Torre de los Espejos.

*Dragon Quest Swords* nos obligará a mover nuestra extremidad preferida como si fuese una batidora. Es el mejor ejemplo para ese clásico comentario de que la Wii no son más que movimientos rápidos y demasiado marcados. Un título que explota al máximo el material que tiene a su disposición para complacer el Wiimando. Hablando claro, *Swords* es como un RPG de pistolas de luz. Se trata de un juego con el camino prefijado, en el que avanzaremos a través de una tierra de fantasía llena de colores primarios, a la espera de que aparezcan los enemigos para, a continuación, combatirlos.

### Esfuerzo repetitivo

Haciendo un esfuerzo imaginativo, sí, el Wiimando tiene un aire a una espada, y lo empuñáis como si fuera la empuñadura de un poderoso sable. Cortar de forma horizontal, vertical y diagonal os llevará lejos, si bien para los duelos de estrategia tendréis que seleccionar un foco.

Una vez situado el puntero, esta marca denotará exactamente dónde acabará el ataque; colocadlo bien y podréis acabar con las formaciones enemigas con una mayor eficacia. Añadid a esto el escudo que se activa con el botón B (que, de hacerlo bien, ofrecerá contraataques a los ataques con proyectiles) y tendréis una receta bastante sólida, aunque quizá un poco repetitiva. ¿El problema? La carencia total de variedad enemiga con quien aplicar dichas estrategias. Si domináis cómo patearles el culo en el campo inicial, suspiraréis al centésimo culo pateado durante el volcánico final. Para una licencia célebre por su variado bestiario, esto es un terrible descuido.

Es todavía más extraño que Genius Sonority[2] hiciese una aventura de *Dragon Quest* con sólo seis horas de duración. El ritmo al cual descubres armas y subes de nivel es también bastante absurdo,




lo cual convierte a *Swords* en un RPG para impacientes con un control poco afinado y repetitivo.



1 Ya que hablamos de ello, ¿cuál es el problema con los diseños? ¿Limo? Solo es una gota con ojos. De hecho, ¿cuál de sus monstruos no son sÓlo formas encantadoras con ojos como platos?
2 Son los responsables del horrible *Pokemon Battle Revolution*. Menudo currículum.




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | SQUARE ENIX |
| ESTUDIO | GENIUS SONORITY |
| PRECIO | 59,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

## CARACTERÍSTICAS






## VISTAZO GENERAL

**Algún loco le ha puesto una máscara maldita a la Reina; la respuesta se encuentra en una peligrosa torre.**

## GRÁFICOS 5

Los diseños son encantadores, pero el camino prefijado acarrea un diseño de niveles flojo.




## SONIDO 9

La música de aventura está en todas partes y los acentos regionales añaden humor.

## JUGABILIDAD 5

Cuando el combate funciona, funciona bien, pero las contadas oportunidades lo fastidian todo.



## INNOVACIÓN 5

¿Ir por ahí con la cruceta del Wiimando? No. La función del Wiimando podría ser mayor.

## NG EN RESUMEN

**Como un *Dragon Quest* sin su profundidad, encanto o inteligencia, y con un control poco pulido. ¿Será una broma? Desgraciadamente no.**

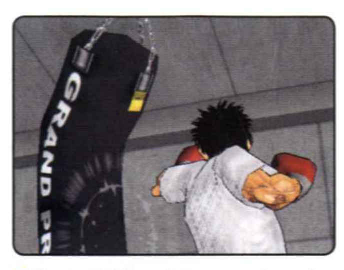




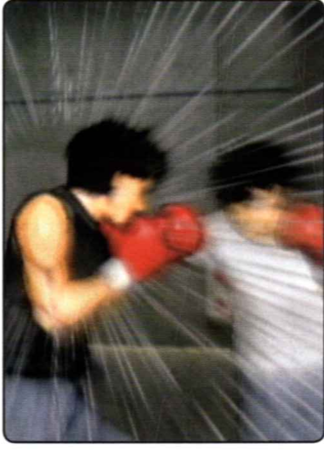
Menead los mandos para conseguir fabulosos movimientos y ganar KO's instantáneos.


Seguimos equivocándonos de lado en el modo versus y sólo golpeamos al aire.


Os será más fácil acceder a todos los movimientos si abandonáis el Wiimando.



El saco está lleno de teteras y piezas de bicicleta oxidadas para endurecer a Ippo.


El motion blur hace que el juego se parezca muchísimo al anime.

# VICTORIOUS BOXERS CHALLENGE

## *Hajime no Ippo* llega a Europa a precio reducido

Dicen que la violencia no resuelve nada, pero intentad decirle eso a Ippo Makunouchi. Antes de aprender cómo utilizar los puños era un debilucho al que le pegaban los matones y del que se reían las chicas.

Basado en el anime Hajime no Ippo, *Victorious Boxers Challenge* narra la historia de Ippo, con secuencias muy largas de la historia, con gráficos cel-shading y escenas de boxeo que parecen una secuela moderna de Puch Out.

Empezáis en el gimnasio, aprendiendo uno de los cuatro esquemas principales de control, dos de los cuales utilizan el Wiimando y el nunchaco para lanzar una desconcertante serie de puñetazos básicos y para potenciar movimientos especiales. Los otros dos se basan en formas que hay que trazar en la pantalla con el puntero, y es aún más difícil.

Todos ellos responden bastante mal, y probablemente añoraréis la simplicidad del boxeo de *Wii Sports*[1].

### Ring de fuego

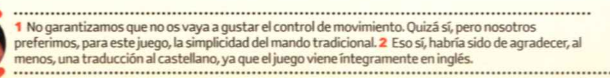
Sin embargo, conectad el mando clásico y ya será otra historia. El espíritu de *Punch Out* se hace más patente, y el juego parece un simulador de dibujos animados sobre deportes, con algunos de los movimientos más extraños nunca vistos en el ring. Uno de ellos se llama 'Feign Death' y es clave para confundir a vuestros oponentes.

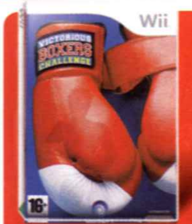
Cuenta con un modo para dos jugadores a pantalla partida, así que podéis aporrear a un amigo. Pero el mejor punto del juego es, definitivamente, la aventura, con su mezcla, bastante convincente, de angustia urbana, combate arcade y sueños de gloria. Ubisoft merece todas nuestras alabanzas por publicar este juego ultra japonés en Europa, y si tiene ventas suficientes, quizá se convencerán de que hay que editar más juegos de anime por estas tierras[2].






Ippo se convierte en el campeón de pesos pluma de Japón. Bien hecho, tío.


1 No garantizamos que no os vaya a gustar el control de movimiento. Quizá sí, pero nosotros preferimos, para este juego, la simplicidad del mando tradicional. 2 Eso sí, habría sido de agradecer, al menos, una traducción al castellano, ya que el juego viene íntegramente en inglés.




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | UBISOFT |
| ESTUDIO | AQ INTERACTIVE |
| PRECIO | 29,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS






### VISTAZO GENERAL

**Aprended lo básico y trabajaos el ascenso desde el estudiante ignorado al héroe campeón de peso pluma.**

### GRÁFICOS 8

Usa un Cel-shading con un buen efecto hatch, igualito al del anime en 3D.




### SONIDO 7

Cargado de voces y melodías potentes, pero está completamente en inglés.

### JUGABILIDAD 7

Definitivamente, es todo un arte saber cuándo golpear con fuerza y cuándo cubrirse.

### INNOVACIÓN 5

El control de Wii no funciona como debería o, al menos, para nosotros no.

### NG EN RESUMEN

**Es como ser el protagonista de una serie guay de dibujos. Grandes personajes, gran calidad, una historia adictiva y una gran carga de peleas furiosas y divertidas.**






**Cosas de monos**
¡Un hurra por los monos mayordomo! No hay tal hurra para las series de minijuegos insípidos que componen *Emergency Mayhem*.




Después de 15 minutos intentándolo, dejad al paciente morir en la calle.

Muchos de los minijuegos se resuelven con acciones usando el Wiimando.




La ciudad se divide en distritos que se desbloquean según vuestro progreso.



Guiar un grupo de pingüinos hacia la seguridad. Menuda locura.

# EMERGENCY MAYHEM

## Gracias a Dios que tenemos la Seguridad Social

Surrealista. Alocado. Chiflado. Palabras que chirrían cada vez que las usamos para describir algo. Son palabras que asociaríais con la voz de los tráilers de las comedias americanas de adolescentes estúpidos que tratan de ligarse a la animadora de turno[1]. Y aunque no hemos visto todavía ninguna de esas palabras asociada a *Emergency Mayhem*, le pegan perfectamente y sin error. ¡De locos!

### Sólo llamadas al 112

El juego ha estado por ahí desde el 2005, cuando estaba en manos de la ahora difunta Acclaim, y era, probablemente, lo mejor que quedó enterrado en las ruinas de aquella empresa. Pero Codemasters decidió recuperarlo, y aquí lo tenemos. El asunto es que sois los encargados de los tres servicios de emergencias[2], que operan en una ciudad que se ha vuelto más loca que Ibiza. Empezáis en un distrito e iréis desbloqueando más cuando hayáis reducido la barra 'mayhem' hasta cero dentro de un tiempo limitado. ¿Y cómo hacéis esto? Con dificultad...

Antes de nada tenéis que escoger con qué servicio vais a jugar, luego tenéis que deambular por el distrito atendiendo las emergencias cada vez que se presentan. Las calles están llenas de peatones alocados, conductores desastrosos y tropecientas recogidas de gente enferma, la mitad de las cuales parecen estar ahí sólo para confundirnos. Tal es la cantidad de cosas que suceden en esta metrópoli de colores, que hace que os sintáis como si estuvierais frente a una escopeta.

Una vez llegáis, se inicia un minijuego. La mayoría se controlan con el Wiimando. Por ejemplo, tendréis que realizar una acción de bombeo para extinguir una barbacoa recalentada, o completar un circuito arrastrando cables para conseguir que los semáforos funcionen de nuevo, mientras que una de las misiones de policía os tendrá buscando a algunos malos.

Para ser justos, algunos son bastante simpáticos, pero con sólo 30 en oferta, que aparecen cada pocos segundos más o menos (literalmente), uno se aburre rápido de ellos. No temáis, podéis desbloquear versiones más largas para el modo multijugador. ¿Como cuánto de alocado es eso?




No vimos a ninguna enfermera sexy. Quizá fue por todo lo que nos estábamos divirtiendo



1 No estamos seguros de que una película así exista, pero esperamos que lo pilléis igual. 2 No hay socorristas, que serían, por supuesto, el cuarto servicio de emergencias. Es una vergüenza, porque pasearse en barco podría estar bien. Pero de nuevo...

# EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | CODEMASTERS |
| ESTUDIO | CODEMASTERS |
| PRECIO | 59,95 € |
| LANZAMIENTO | 30 DE MAYO |

## EN DETALLE

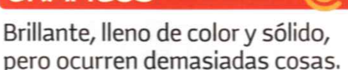






## VISTAZO GENERAL

**Salvad una ciudad de sí misma, con vehículos de emergencia atendiendo a una serie de dudosos minijuegos.**



## GRÁFICOS 6

Brillante, lleno de color y sólido, pero ocurren demasiadas cosas. ¡Dolores... ahí vamos!




## SONIDO 5

El cuartel general siempre está molestando, así que tenemos que atender más y más llamadas.

## JUGABILIDAD 4

Demasiado alocado para su propio bien, y los minijuegos enseguida se hacen repetitivos.

## INNOVACIÓN 6

Una idea agradable, y hay una variedad decente de modos en los que se emplea el Wiimando.

## NG RESUMEN

**Si la velocidad hubiera disminuido al menos un poco, sería mucho mejor. Tal y como está, sed bienvenidos a la Ciudad de las Migrañas. Población: vosotros.**

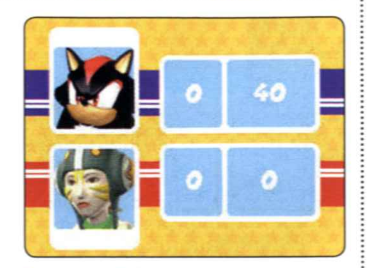


# SEGA SUPER-STARS TENNIS

PLATAFORMA DS DIST SEGA DES SUMO DIGITAL PRECIO 39,95€ LANZ. YA DISP.

Esta versión reducida del reciente éxito de Wii debería ser, en teoría, algo menos compleja y satisfactoria que su hermana mayor. Pero de alguna forma se han exprimido los mejores aspectos y se ha evitado todo el rollo del control poco agradable. Seguirás aporreando botones en los minijuegos, pero ahora es todo más sencillo y funciona más suave, y además queda la suerte de disfrutar de toda la nostalgia SEGA para maquillar los peores momentos.

Enseguida le pillarás el tranquillo a éste tipo de tenis y la bola se controla mucho mejor en esta versión: te saldrá la risa malvada cuando obligues a tu oponente a patearse el campo como un gatito asmático para devolver tus golpes. Pero los minijuegos son lo más divertido. Versiones en tenis compacto de glorias pasadas como *Jet Set Radio*, *ChuChu Rocket* y *Space Harrier* te sacarán, seguro, la lagrimilla por los viejos tiempos.



¡Shadow! ¡Tienes el juego en el bolsillo!

Como su hermano mayor, no será un reto para tus habilidades de tenista profesional. Pero como un rato divertido de recuerdos y raquetas, te tendrá bien entretenido.




## EN RESUMEN

**Normalmente, las versiones para portátiles de un juego para varias plataformas no son las mejores. Éste no es el caso.**

**78**

# TEENAGE ZOMBIES
## INVASION OF THE ALIEN BRAIN THINGS

PLAT DS DIST VIRGIN PLAY DES IGNITION ENTERTAINMENT PRECIO 29,95€

Tiene fin la diversión que nos dan año tras año los zombis? No, parece que no. Puede que las capturas de este juego parezcan algo infantiles, pero los puzles son tan contundentes como un palazo en la yugular.

Controla a un trío de zombis que tienen que deshacerse del mundo de los aliens utilizando movimientos y powerups especiales de cada uno de los personajes. ¿Buscas un zombie motorista para atravesar pasillos de aglomerado llenos de clavos en una fábrica? ¿Buscas el brazo medio desmembrado de un zombi para alcanzar esas cornisas tan altas? ¿Buscas un zombie con tentáculos para, eh, babear todas las paredes y que vaya deslizándose lentamente, mientras la música te entusiasma como debe ser y te encantan los ingeniosos puzles? Has venido al juego correcto.



Puedes pegar o disparar a los aliens y luego comerte sus cerebros aún calentitos.




## EN RESUMEN

**Podríamos decir que es un juego de zombies y no tener que añadir nada más. Pero es que, además, está hecho con mucho cariño.**

**77**

# UNDERCOVER DOBLE TRAICIÓN

PLATAFORMA DS DIST PROEIN DES SPORING INT. PRECIO 39,95€ LANZ YA DISP.


Escenarios 2D con encanto, y uno de los pocos ejemplos de aventura gráfica en DS.

Este spinoff de PC es básicamente una aventura point-and-click[1] llevada a DS, es decir, un bicho raro. Dispones de dos personajes intercambiables: el físico británico de antes de la Segunda Guerra Mundial John Russell y la secretaria Audrey (que no tiene apellido), y debes descubrir quién intenta inculpar a John y qué motivos le llevan a ello. El desarrollo de esta aventura gráfica está repleto de puzles interesantes, loros susceptibles y las (esperemos) más extrañas ironías sexistas que se han visto en un juego. Ejemplo: tienes que abrir una rejilla con John, porque Audrey protesta y dice: "no puedo alcanzarla, ¡soy demasiado pequeñita y frágil!". Aparte del *feeling* esporádico, la guerra de los sexos se ha adornado convenientemente para completar los puzles. Éste es un extraño, y a veces también algo confuso, pero divertido juego de combinar objetos, resolver pequeños rompecabezas como los de antaño y hacer el detective.




## EN RESUMEN

**Aventura gráfica como las de su época dorada, y llevada a la pantalla táctil de DS. No está a la talla de los clásicos, pero sorprende.**

**74**

# DUNGEON EXPLORER

PLATAFORMA DS DIST VIRGIN DES HUDSON PRECIO 39,95€ LANZ YA DISP.

Escogiendo entre un caballero, un mago o un arquero, te adentras en bosques, ciénagas y cuevas y te peleas con trasgos, zombis y esqueletos. Es material completamente de género, demasiado para atraer en ningún sentido. Aldeanos aterrorizados dan la brasa sobre unas fuerzas demoníacas con exceso de equis en sus nombres, mientras que ancianos marchitos se ponen pesados sobre las lúgubres y fatídicas maldiciones de Elfin.


Sí, son calaveras de distintos colores. ¿Nunca viste antes una calavera rosa?

Aunque no es casi nada innovador, se inclina hacia una especie de hack 'n' slash poco visto en DS tipo *Gauntlet*, y la adición de robots y escopetas le da un toque punk. Es una pena que el rápido ritmo de batalla se frene debido a algunas de las animaciones de los enemigos, e incluso con ciertos fallos por parte de su interactuación.

No es revolucionario pero competente, con un planteamiento bastante poco original en su género, aunque, en cierto modo, poco se puede ver así en DS.

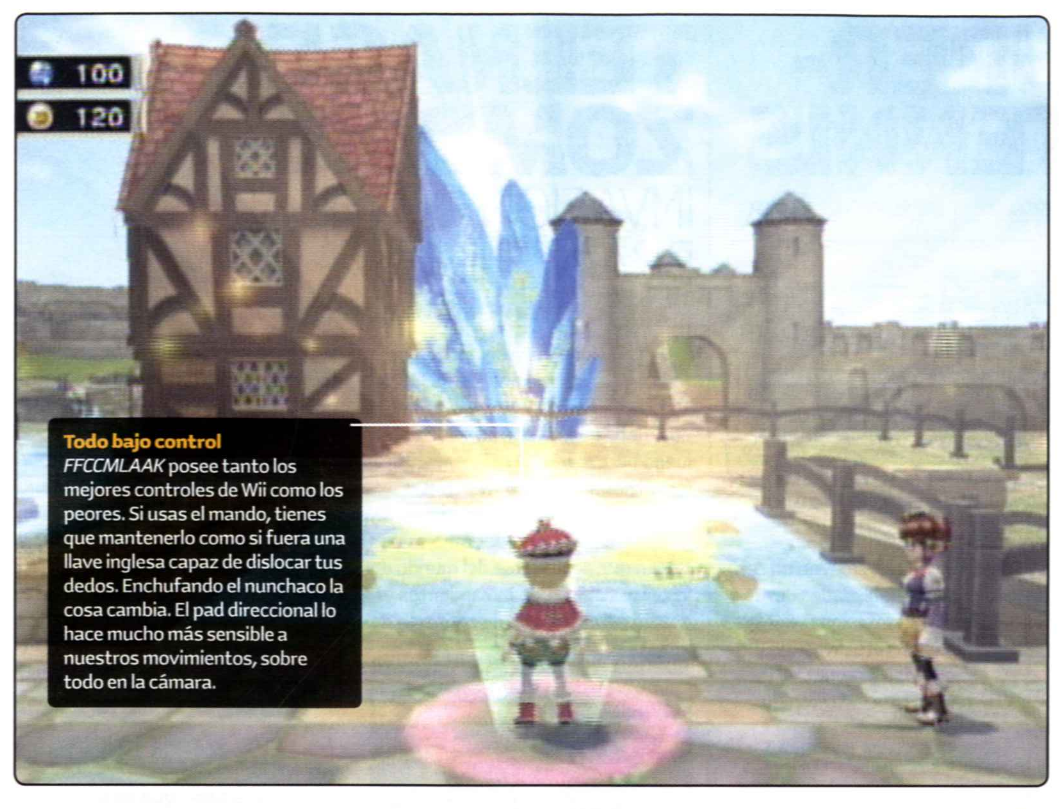



## EN RESUMEN

***Crystal Chronicles* y *Soma Bringer* enseñan cómo se hacen RPGs en 2008. Dungeon Explorer apuesta más por la vieja escuela.**

**60**

1 Referido a las aventuras gráficas (como las aparecidas en PC y Amiga), donde se apuntaba con el ratón a un elemento del escenario y se pichaba para interactuar con él.



**Todo bajo control**
*FFCCMLAAK* posee tanto los mejores controles de Wii como los peores. Si usas el mando, tienes que mantenerlo como si fuera una llave inglesa capaz de dislocar tus dedos. Enchufando el nunchaco la cosa cambia. El pad direccional lo hace mucho más sensible a nuestros movimientos, sobre todo en la cámara.



Un edificio surgido de la nada. Está bastante bien verlo nacer.



Un marcador en la esquina superior izquierda te indica cuánto te queda todavía de luz solar.

# FINAL FANTASY
## CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING

### (Pausa para respirar) ¡Qué título más largo! Apenas queda hueco para esta frase

Si hay algo que suceda siempre en una aldea genérica de un RPG, es que siempre será susceptible de ser arrasada. Pensando cuánto debe costar asegurar la casa en un mundo de *Final Fantasy*, quizá podríamos explicar la reciente crisis inmobiliaria que ha asolado los mercados de todo el mundo, y habríamos hecho acopio de un buen montón de artefactos extraños y poderosos para hacer frente a las amenazas. El problema es que las amenazas siempre encuentran un camino para llegar a los hombres buenos (nosotros, por supuesto), y es ahí justo donde empiezan las mejores aventuras del género. Las Fuerzas del Mal se empeñan en asolar ciertos pueblecitos, y que hacen fortuna a partir de la desgracia ajena.

### Trozos de cristal

*Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life As A King* (a partir de ahora conocido como *FFCCMLAAK*[1]) te enseña la vida desde otro punto de vista. En *FFCCMLAAK* eres un diminuto rey que vive en un reino fronterizo, azotado por los acontecimientos del *FFCC* original y protegido al mismo tiempo por un cristal mágico azul que reposa en mitad de una tierra devastada que antes era una ferviente comunidad.

Desértico páramo que antes era una próspera civilización. El cristal da al rey el poder del 'architek', permitiéndote con él reconstruir el reino. Reconstruir es algo tan sencillo como pasear por un brillante suelo verde y agitar el mando para materializar el asistente. Desde ahí puedes seleccionar el tipo de edificio que quieras, la dirección en la que se va a construir y, cuando esto está hecho, tanto la edificación como sus habitantes aparecerán de la nada. Hacer esto nos costará algunos de los poderes en reserva del cristal, que sólo se pueden recuperar yendo fuera del reino en busca de pelea.

**"EL MINÚSCULO REY ES TAN PEQUEÑO QUE NO PUEDE SALIR DE SU PROPIA CIUDAD"**

### Hora de pelear

Sólo que en realidad no puede pelear. El minúsculo rey es tan

Los usuarios japoneses pueden comprar tres razas adicionales por 800 puntos



1 Deletréalo en inglés para 'acordarte mejor', ya verás qué fácil. Y si no te sale, pues en japonés.

# SE BUSCAN SOLDADOS

## Tanto el dinero como los cristales están limitados, así que asegúrate de usarlos con cabeza



### SOLDADOS DEL MUNDO

Cuando mandes un soldado a una misión, tienes que comprobar su habilidad y equipamiento. No es raro que un soldado mal armado falle en su cometido.



### MULTIUSOS

Puedes invertir dinero en desarrollar armas si quieres echar una mano a tus guerreros. Tendrás las herramientas en una tienda cuando hayan acabado la investigación.



### DÍAS FELICES

Puedes comprobar cómo de bien le va a tu ciudad observando la sonrisa de los lugareños sobre sus cabezas. Pulsa sobre ellos y te contarán por qué (o por qué no) están felices.




Traducción: "quítate ese sombrero, pareces idiota".



Esto es el informe matutino. Una parrafada tras otra.



He aquí una ciudad en desarrollo. Un día, todo esto serán pisos.



Los felinos de la imagen son ayudantes, e interactuar con ellos te proporciona nuevas habilidades...

delicado que no se le permite abandonar la ciudad, e incluso tiene un estricto horario de dormir (un día de juego dura 10 minutos, aunque puedes terminarlo cuando quieras). Por suerte, muchas casas de las que construyas llevan en su interior un aventurero dispuesto a sacrificarse en la batalla para conseguir más 'combustible' para el cristal. Sin embargo, nada es gratis en esta vida, y tendrás que apoquinar con sus honorarios. Un dinero que recuperarás, como buen rey, a través de los impuestos.

Las misiones disponibles se muestran en un tablón en el centro del pueblo, y es tarea tuya seleccionar al aventurero idóneo para llevar a cabo cada una de ellas. Parece que de vez en cuando se te encaran pidiendo más pasta, pero es algo que no podemos asegurar porque *FFCCMLAAK* está por ahora exclusivamente en japonés, un obstáculo que con nuestras primitivas herramientas latinas no podemos superar. Si puedes, te recomendamos esperar a que se traduzca a un idioma más inteligible como es el inglés, porque en muchas ocasiones el idioma te impedirá continuar apropiadamente con el desarrollo del juego. Por ejemplo, cuando por la mañana nos llegue nuestro asistente nos dará una lista de procedimientos para el día, y es ahí donde tu discernimiento real tiene que empezar a funcionar. Una lástima que nos cueste cerrar esta ventana si no tenemos alguna noción del idioma oriental, así que dejaremos este punto para un análisis futuro.

*FFCCMLAAK* no es un juego imposible de probar incluso desde la importación; muchos de sus personajes hablan tanto como un concursante de Gran Hermano en un programa del corazón, pero, pese a todo, *FFCCMLAAK* es un buen juego. Un simulador de construcción extrañamente relajante, aunque si merece o no la pena gastarse 1.500 puntos 2 en él es otra cuestión. Nos reservamos la opinión hasta que se lance en Occidente.

ALEX

Parece que nuestra ayudante lleva unas escaleras en sus mallas

2 Square Enix tiene previsto sacar unas cuantas adiciones originales, desde ropa a edificios, pasando por razas nuevas. Por eso, *FFCCMLAAK* puede volverse rápidamente caro.




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | SQUARE ENIX |
| ESTUDIO | SQUARE ENIX |
| PRECIO | 1.500 Puntos |
| LANZAMIENTO | MAYO |

### CARACTERÍSTICAS







### GENERAL

**Reconstruye una comunidad arrasada durante los acontecimientos de *Crystal Chronicles* de GameCube.**

### GRÁFICOS 7

Destaca, pero no tiene escaneo progresivo de imagen y reutiliza muchos objetos.




### SONIDO 7

¿Existe algún juego de Square Enix con mala música? Bueno, tampoco es para tirar cohetes.

### JUGABILIDAD 7

Demasiado estructurado, pero con un espíritu de ciudad pequeña muy bien conseguido.

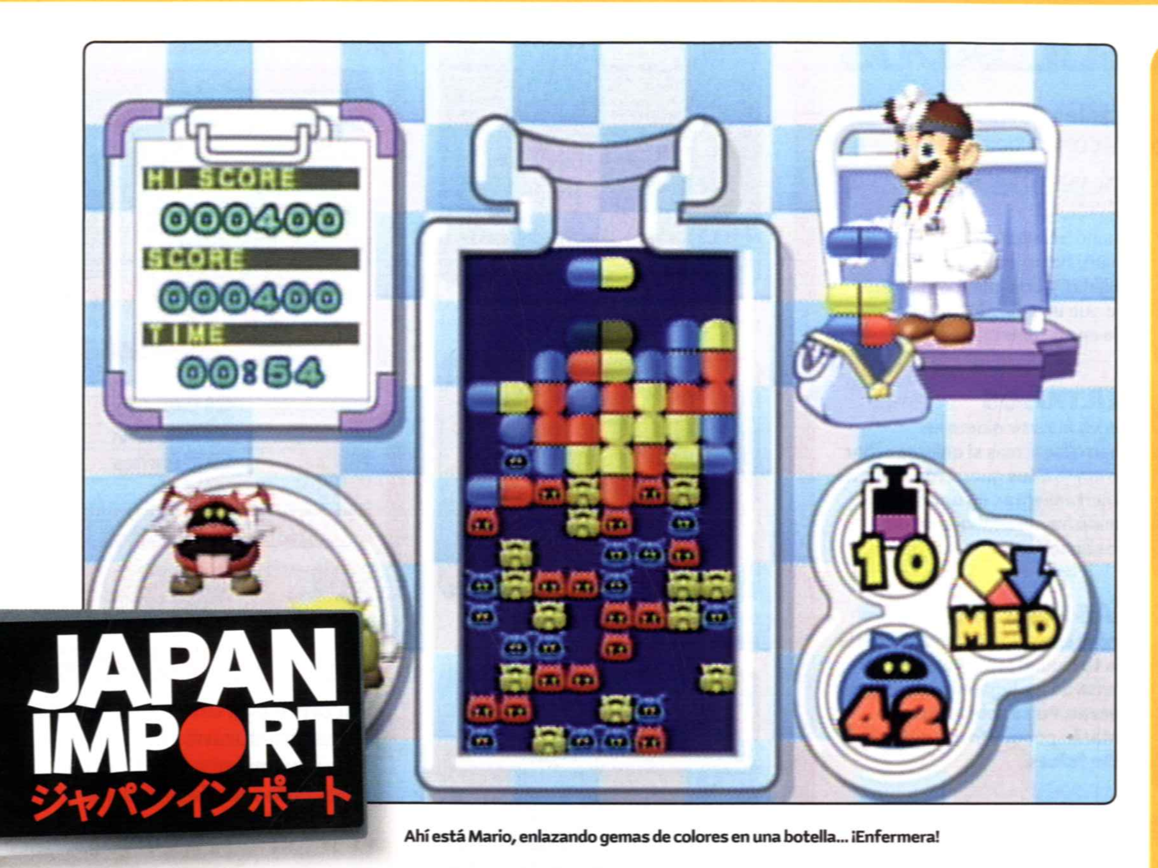
### INNOVACIÓN 7

Un interesante spin off de *FF*, que quizá se podía haber hecho con un poco más de alegría.

### NG EN RESUMEN

**Como método de relajación para 10 minutos, *FFCCMLAAK* es perfecto. Pero es demasiado cansino a la larga como para considerarlo un título esencial.**

**72**




JAPAN IMPORT ジャパンインポート

Ahí está Mario, enlazando gemas de colores en una botella... ¡Enfermera!

# DR MARIO & VIRUS BUSTER

## En lugar de mejorar el WiiWare, sólo consigue enfermarlo

¡Vuelve Dr. Mario! Mario seguramente sea tan versátil como una navaja suiza[1], cambiando de juego en juego, desde practicar béisbol hasta subirse a un kart e incluso enseñar matemáticas (aunque nunca ha sido fontanero, curioso). Pese a todo, hay un hecho: Mario no puede ser doctor. Su ideal del doctorado es una especie de viaje lisérgico en el que unas fichas de colores explotan en un estómago, con la idea de hacer líneas de cuatro virus iguales para hacerlos desaparecer. Para empeorar las cosas, nuestro alocado bigotudo va contrarreloj, haciendo cada vez más rápido cóctails en la barriga del paciente y, en el peor de los casos, creándole una congestión de bloques, lo que significa la muerte automática para el paciente. Mario, sin ninguna duda, está bastante mal de la cabeza.




Es realmente genial explotar columnas y hacer que no lleguen arriba.

### Enfermo terminal

Dr Mario, como indica su descripción, es un derivado de *Tetris* que lleva vigente desde hace 20 años. Comenzó en NES, migró a plataformas como Nintendo 64 y Game Boy Advance, y siempre acaba regresando. Es un puzle muy aburrido que, si no hubiera contado con Mario, se habría quedado en 1990, donde incluso ya estaba obsoleto. Cada nivel tiene un número de virus dispersados de forma aleatoria, hasta el punto de que cualquier estrategia inteligente es difícil de planear. Por lo menos en esta ocasión *Dr. Mario* cuenta con multijugador Online, requiriendo sólo que un jugador compre el juego para probar el modo versus (el otro puede bajarlo temporalmente, de manera similar a la opción de Descarga DS en nuestra portátil).



Esos virus son abrazables. Por favor, Dr. Mario, ¡no los mates!

Ofrece además *Virus Buster*, la variante del juego disponible en *Más Brain Training*. Las reglas so las mismas, salvo por que ahora se mueven los bloques directamente con el Wiimando. La velocidad es menor, pero ahora caen más a la vez. Es un poco mejor que *Dr. Mario*.

ALEX

Así que ya sabes: si quieres estrangular unos cuantos virus y explotar píldoras, éste es tu juego.



1 Tenedor, cuchara, tijera, cuchillo, sacacorchos e, incluso, se dice que los modelos del futuro incluirán GPS y chat por voz. Qué gran invento, sin duda...




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | NINTENDO |
| ESTUDIO | NINTENDO |
| PRECIO | 1000 PUNTOS |
| LANZAMIENTO | YA (JAPÓN) |

### CARACTERÍSTICAS







### VISTAZO GENERAL

**Usa drogas de colores para agrumar gérmenes de 4 en 4. Esto los hará desaparecer. ¿Por qué? Nadie lo sabe.**

### GRÁFICOS 7

Bien animado y bastante pulido. Las animaciones del doctor y los virus son muy graciosas.







### SONIDO 6

El sonido típico de los bloques cayendo. Las acabarás olvidando, incluso mientras juegas.

### JUGABILIDAD 5

*Virus Buster* no es demasiado frenético. *Dr. Mario* sí, en exceso.

### INNOVACIÓN 6

*Virus Buster* hace un buen uso del remoto, aunque hay que hacer zoom para sacarle provecho.

### NG EN RESUMEN

**Dos puzzles bastante pobres por 10€. ¿Te suena bien? ¿Seguro? Vete al médico. Y reza por que te toque uno mejor que Mario.**





Ya verás como se le quita la sonrisa cuando vea el 'regalito' que le ha dejado el Ponyta...



Un menú in-game te permite seleccionar cada especie rápida y fácilmente.



En el segundo día de juego, Yukari te da un Zubat. Vaya, ¡pues gracias!



Preparados para el despegue (sin alas).







# EVERYBODY'S POKéMON RANCH

## Pokémon se sale una vez más. Perdón, sale una vez más

*Pokémon Ranch* proporciona lo que promete en su título. Es, efectivamente, un Pokémon en un rancho. La maestra de ceremonias es una 'cowgirl', de nombre Yukari, quien te ayuda a empezar dándote 20 de las bestias conseguidas si tienes un archivo guardado de *Perla* o *Diamante*[1]. ¿Qué hacer con ellas una vez que están en el redil? No mucho, la verdad. La función principal del juego es la de actuar como almacenaje de pokemons, como *Pokémon Box* para GC, sólo que cubiertos por una circunferencia de azúcar con un metro de espesor[2].

Los modelos de los Pokémon son monos, pero sin impresionar en absoluto. El estricto límite de WiiWare de 40 megas, junto a la imperativa necesidad de incluir 493 criaturas, ha limitado seriamente el potencial gráfico del juego. Pero en vez de amilanarse por la adversidad, Ambrella se lo ha tomado como un reto, dando a los bichitos un aspecto de Mii, y al rancho propiamente dicho un aire a la interfaz del Canal Mii. Además de poder organizar tus Pokémon, puedes hacer que se junten con los de otros usuarios, de nuevo en una clara inspiración al Mii Channel.

### Ranchero

De vuelta al rancho, tu particular ganado es una fuente inagotable de diversión. Interactúan contigo, con Yakari, entre ellos, con sus juguetes (que comprarás sin parar)... y la mayoría de ocasiones con hilarantes resultados. También existe un modo 'cámara', con el que mandar una incesante cadena de fotografías del nuevo peinado de tus bichos a tus contactos de hotmail hasta que te borren del messenger, como venganza de la sesión de fotos a las que someten los viajeros vacacionales.

No todo es paz y relajación en la granja. Yukari tiene un desorden obsesivo-compulsivo, y te pedirá alcanzar multitud de puntos concretos con ciertas especies o mantenerla informada sobre los avances en el rancho. Por 1.000 puntos, *Pokémon Ranch* está en el mismo rango de precio que los títulos de N64, y no supera exactamente en calidad a la oferta general de éstos. Sin embargo, los fans de *Perla/Diamante* seguro que están encantados con lo que *Ranch* ofrece.


ALEX



Pikachu tiene unas orejitas por encima, prueba de que es la reencarnación del demonio.



1 Si no tienes *Diamante* o *Perla*, Yukari te dará 6 de sus bichos para empezar la colección, ofreciéndote otro nuevo por cada día de juego. 2 Sólo puedes transferir los Pokemon a los juegos de los que provienen, no intercambiarlos.



## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | NINTENDO |
| ESTUDIO | AMBRELLA |
| PRECIO | 1000 PUNTOS |
| LANZAMIENTO | YA (JAP) |

### CARACTERÍSTICAS



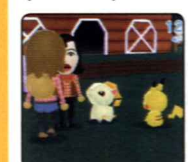



### GENERAL

**Es más un canal de Wii que un juego. Guarda tus Pokémon sobrantes de otros juegos en esta aplicación encantadora.**

### GRÁFICOS 6

Los críticos dirán que son simples, pero a nosotros nos parece que le añade encanto.




### SONIDO 5

dadadadadada-BSHAWW!-dadadadadada-KZZZONKWIK!-dadadadada-RRRRCHZZZZ!

### JUGABILIDAD 4

No hay, más allá de conseguir imágenes 'comprometidas' de los chupópteros Machops.

### INNOVACIÓN 6

Es un buen Canal Wii de por sí. Pero se podía haber hecho con algo más sustancial.

### NG RESUMEN

**Los fans más jóvenes del universo Pokémon fliparán con los Poke-Miis, y los hardcore apreciarán el espacio extra. Todos los demás, pasad página.**


70




JAPAN IMPORT ジャパンインポート

Esta encarnación de *Star Soldier* ofrece poquito que no se haya visto en los 11 previos.

# STAR SOLDIER R

## La 'R' es de 'Repetición'



| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | WiiWARE |
| DISTRIBUYE | HUDSON SOFT |
| DESARROLLA | HUDSON SOFT |
| PRECIO | 800 PUNTOS |
| LANZAMIENTO | YA (JAP) |

La TurboGrafx-16, que una vez vagó por prehistóricas tiendas de juegos, medía como seis autobuses de dos pisos pero tenía una CPU tamaño guisante. También era capaz de tragarse su propio peso en shoot-'em-ups verticales, muchos ya disponibles en la CV de Wii. De hecho, cuatro títulos del linaje *Star Soldier* están subidos en el Canal Tienda por 600 puntos, de los que los mejores (*Super Star Soldier* y *Blazing Lazers*) son una obligación para cualquier fan de morir sin tener ni la más mínima idea de qué fue exactamente lo que te mató. Para Hudson iba a ser tan desafiante como abrir el tarro de la mermelada el justificar 200 Wii points adicionales para ésta, la duodécima incursión de la saga.

### Advertencia

Pero ah, ¡es lo mismo pero distinto! es un juego de conseguir el récord, y los jugadores pueden o enfrentarse a dos niveles completos (five minute attack) o simplemente al primero (two minute attack).



Acumula todos los puntos posibles durante cinco minutos en los dos niveles.

Puedes morir tantas veces como quieras, pero eso no te ayudará a rellenar tu medidor de combo, ¿verdad? Después tienes la posibilidad de subir tu récord a través del Wi-Fi y a continuación mirar inútilmente mientras tu Wii se retuerce físicamente de risa al ver cómo tu puntuación es destrozada por miles de jugadores japoneses ultra-hardcore. Los rankings están ordenados regulín y son innecesariamente torpes, así que aquí timan hasta a los frikis de los récords.

ALEX



Muere todas las veces que quieras, pero eso no ayudará a que tu récord suba.

## VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 7 |
| SONIDO | 7 |
| JUGABILIDAD | 6 |
| INNOVACIÓN | -27 |

### NG EN RESUMEN

**En su innovación, has leído bien. Se ve bonito, pero también lo son las mariposas. ¿Darías 800 puntos por una mariposa? ¿Sí?**

**53**

# OKIRAKU PING PONG Wii

## 18 meses de vida de Wii, y estamos justo donde empezamos



| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | WiiWARE |
| DISTRIBUYE | ARC SYSTEM WORKS |
| DESARROLLA | ARC SYSTEM WORKS |
| PRECIO | 500 POINTS |
| LANZAMIENTO | YA (JAP) |







Poco desafiante, *Okiraku Ping Pong* se hace aburrido fácilmente. No como *Wii Sports*.

Va sobre una familia de cuatro que resuelve sus cosas en una mesa de ping-pong. Ya puede ser una competición o la intrincada forma de decidir quién limpiará la bandeja del gato -usando las palas de ping pong como una pala normal-, no queda muy claro, pero lo importante es que el ping-pong es a lo que se dedican.

Habiendo elegido, te enfrentas a los otros tres sucesivamente, y gana el primero en llegar a seis puntos. Agita el mando antes de tiempo y harás un directo, algo más tarde y harás un revés. Golpea a destiempo y tu 'personaje' tropezará, momento en el que tendrás que menear el mando con fuerza para recuperar el equilibrio (algo no encaja, ¿verdad?). Si no lo consigues, tu oponente puede aprovecharse de tu tropiezo mediante un supertiro, que se activa manteniendo pulsado el botón A. Y eso es todo. Es un juego muy sencillo. De hecho, probablemente puedas completarlo en diez minutos dejando el Wii Remote en la lavadora.[1]

Hay algunas contrarrelojes y una opción multijugador, pero incluso a 500 puntos Wii no tiene un valor contundente para gastar el dinero.



ALEX

*Wii Sports* es mejor que *Okiraku Ping Pong* en todos los aspectos menos el gráfico, y si no lo tienes,




Son cuatro en una familia que juegan al ping-pong. Tú juegas como uno de ellos.

## VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 8 |
| SONIDO | 5 |
| JUGABILIDAD | 6 |
| INNOVACIÓN | 6 |

### NG EN RESUMEN

**Parece que a alguien de NGamer le gusta. Pero probablemente porque es simple, como él. Espera a algo mejor.**

**62**

1 La pantalla de cierre es un chiste también. Sólo una imagen de tu personaje con la palabra 'Congratulations!'. Una foto de los desarrolladores señalándote y riendo mientras estrujan tu dinero no sería tan insultante.


DVB T TERRESTRIAL
DVB S SATELLITE
HD TV 1080p
100 Hz
DR+
Photo Viewer
Music Box
Mediaplayer
LAN - WLAN
DOLBY DIGITAL AC3
DIGITAL dts SURROUND
*Tecnologías disponibles según modelos
REGALO
Ahora por la compra de un
TV LOEWE Gran Pantalla le damos
5 años de garantía*
y le regalamos un
TV LOEWE LCD
de 20" con TDT
XELOS A-20
* Cubre piezas de repuesto y mano de obra. La garantía especial de 5 años no ampara
al televisor de regalo que disfruta del periodo de garantía normal.
La promoción se aplica solamente a los televisores en vigor o no descatalogados.
Los muebles son opcionales y no se incluyen en esta promoción ni en el PVP.
Promoción válida desde el 1 de Abril hasta el 31 de Mayo de 2008.
La gama más completa
del mercado
Televisores con la estética más elegante, diseño depurado
y la belleza de lo intemporal que incorporan, según modelos,
todas las tecnologías de última generación, Full HD
(1920 x 1080), 100 Hz, recepción directa de TV de alta
definición vía antena, disco duro con capacidad de grabar
en alta definición e incluso en la nueva gama Connect,
televisores de alta definición que comparten contenido
multimedia en red.
Descubra lo que sólo usted y Loewe pueden hacer en
www.loewe.maygap.com

# VOLANTE T-GO KART NW

PLATAFORMA WII DISTRIBUYE THRUSTMASTER PRECIO 9,99€ LANZ. YA DISP.

Ahora que tenemos *Mario Kart*, es hora de ponerse al volante de uno de los juegos más divertidos de todos los tiempos, pero ¿qué pasa si sólo tenemos un volante y lo que nos gustan son las partidas multijugador? Pues que necesitamos otro para competir en igualdad de condiciones. Este volante nos ha llamado la atención por, entre otras razones, su agarre de goma, más firme y fiable incluso que el Wii Wheel de Nintendo. La situación del Wiimando es bastante superior y posee un espacio libre para que lo traspase el sensor del Wiimando por lo que no será necesario sacarlo del volante al navegar por los menús de juego.



## EN RESUMEN

**Un volante muy sólido y fiable. Su agarre de goma y su precio ajustado lo hacen una buena alternativa al Wii Wheel, el volante oficial de Nintendo que se vende junto a Mario Kart.**

# PLUG & CHARGE

## T-CHARGE ONE NW

PLATAFORMA WII DISTRIBUYE THRUSTMASTER PRECIO 14,99€ LANZ. YA DISP.

Con este cargador de mandos de Wii podrás tener todos tus pads ordenados y, además, recargarlos mientras juegas. En realidad, hay dos modelos de bases de recarga, una doble y otra sencilla. La ventaja de esta base sencilla es que te permitirá tener recogido también el nunchaco así como otros mandos como el Pad clásico. El accesorio viene con un sistema de pilas recargables que se introduce en el Wiimote y se conecta a la base. Esta base puede conectarse a la consola mediante USB.





## EN RESUMEN

**La solución para tener todos tus mandos recogidos y ordenados mientras se recargan las pilas del Wiimando. Eso sí, tendremos que tener la consola conectada para su recarga.**

# CHARGEVENDING CHARGEBOX LITE

PLATAFORMA DS DISTRIBUYE CHARGEVENDING PRECIO GRATIS LANZ. YA DISP.

Seguro que después de ver la fotografía y el precio gratuito de este aparato a muchos os habrá entrado la curiosidad por este recargador de iPods, Blackberrys, PDAs, PSPs, iPhones y por supuesto Nintendo DS. Lamentamos deciros que no os lo podéis llevar a casa, pero sí que lo encontraréis en diversos hoteles, centros de fitness y tiendas de telefonía y de productos electrónicos. Así que si tenéis la necesidad imperiosa de recargar vuestros y os encontráis con un ChargeBox estáis de suerte. Funciona como el carro de la compra: metes un euro y lo recuperas al desconectar el aparato.




## EN RESUMEN

**Uno de esos aparatos que pueden salvarte la vida si has olvidado el cargador, te quedas sin batería y necesitas una partida rápida. Su servicio gratuito lo hace más recomendable aún.**

# PISTOLA LÁSER

PLATAFORMA Wii DISTRIBUYE ARDISTEL PRECIO 14,95€ LANZ. YA DISPONIBLE

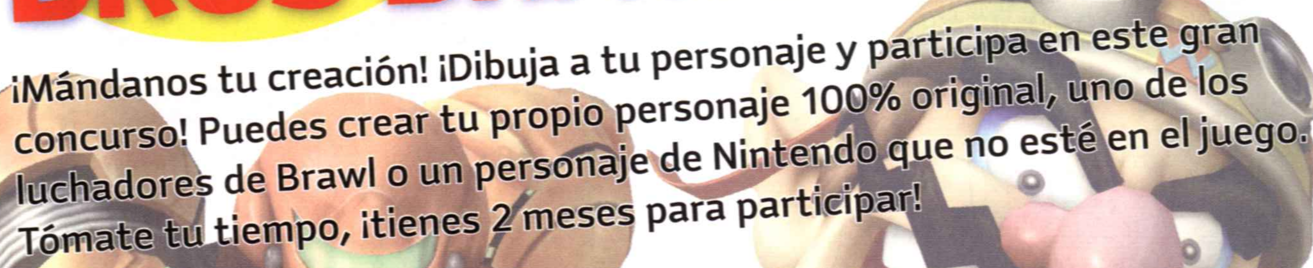
Habrá mucha gente que, pese a picarle el gusanillo de un periférico en forma de pistola, no ha querido adquirir el Zapper ya que tampoco pretende hacerse con *Link's Crossbow Training*; y, sin embargo, sí que le apetece jugar con uno de estos periféricos a *Resident Evil Umbrella Chronicles, Ghost Squad* o *House of the Dead 2 & 3*. Esta pistola láser se ajusta mucho a las necesidades de los shooter arcade en Wii. Su aspecto es más "llamativo" y acorde con el término "pistola", y además, ¡incluye un láser! Todo un lujo de detalles.

## EN RESUMEN

**Lo que más nos ha gustado de esta pistola láser es sin duda su diseño. Realmente parece que estés empuñando un arma, y no un trozo de plástico. El puntero láser es la guinda del pastel.**



# ¡DIBUJA A TU PERSONAJE DE SUPER SMASH BROS BRAWL!



¡Mándanos tu creación! ¡Dibuja a tu personaje y participa en este gran concurso! Puedes crear tu propio personaje 100% original, uno de los luchadores de Brawl o un personaje de Nintendo que no esté en el juego. Tómate tu tiempo, ¡tienes 2 meses para participar!

## NGAMER y Nintendo® Sortean

**Primer premio**

**1 Wii + 5 juegos*** al Premio al mejor dibujante de Super Smash Bros. Brawl. ¡El mejor de todas las categorías!

*Los cinco juegos son: Super Mario Galaxy, Fire Emblem Radiant Dawn, Naruto Clash of Ninja Revolution, Mario Kart Wii, Super Smash Bros. Brawl

**Segundo premio**

**1 Wii + 1 juego Super Smash Bros. Brawl** al Premio al mejor personaje que haya aparecido en una consola de Nintendo y no esté en el juego.

**Tercer premio**

1 Wii + 1 juego Super Smash Bros. Brawl al Premio al mejor personaje creado desde cero, 100% original.

## CÓMO PARTICIPAR

**Envía tu propuesta a:** Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. También puedes mandar tu creación a través de nuestro correo electrónico revistangamer@globuscom.es. Los ganadores recibirán uno de los lotes correspondientes a la categoría descrita. Sólo se admite un dibujo por persona. El resultado del concurso será publicado en el **número 10 de NGAMER.**

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:



"Todos los atajos. Todos los secretos."
MARIO KART PÁG 78



# UNIVERSO




**FÓRUM**

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en:

**www.ngamer.es**

# 20 EXPERIENCIAS NINTENDO

PORQUE NINTENDO LO VALE.

**Hemos hecho un cálculo que asusta. Si llevamos 8 números con 20 experiencias nintendo en cada uno, quiere decir que hemos recopilado un total de 160 frikadas varias.** Es decir, que en un año recopilaremos 240, lo cual es para asustarse. Pero estamos muy contentos porque se nota que es de vuestras secciones favoritas y así nos lo hacéis llegar por vuestras numerosas cartas, mails y sugerencias. Este número veréis un cambio en el Universo Nintendo, y es que las seis páginas de Mario Kart con todos sus consejos, secretos y atajos no han dejado espacio para más curiosidades. No os preocupéis, porque el mes que viene volverá vuestra querida página 80 acompañada de alguna que otra sorpresa. Pero no queremos adelantar acontecimientos, así que, como siempre, disfrutad de la sección.

**GUÍA MARIO KART**
**PÁGINA 78**
Si es la primera vez que te enfrentas a um Mario Kart deberías pasarte por nuestra autoescuela.

## ÍNDICE





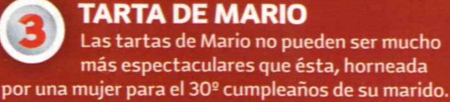
## 1 INCHWORM

Bob Sabiston, el animador responsable de Waking Life y Una mirada en la oscuridad, ha conseguido introducir algunas de sus innovadoras técnicas[1] en un programa para DS llamado *Inchworm*. Es una herramienta fácil de usar y muy potente, que cuenta con esas características que habitualmente sólo se pueden encontrar en los paquetes comerciales para PC de las gamas más altas; es posible también subir tus creaciones, siempre y cuando consigas una plaza en la fase de prueba. Visita ***inchwormds.com*** y verás cómo te sorprende.



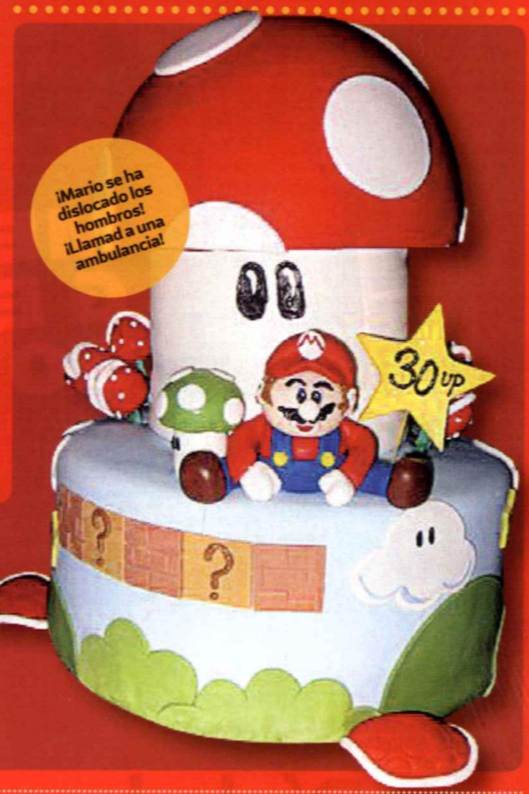
## 2 MARIO KARTANOID

Si perteneces a ese grupo de personas que poseen tanto un cartucho de trucos Action Replay como una copia de *Arkanoid DS*, seguramente tengas también una copia de *Mario Kart DS*, ¿verdad? Gracias a un inteligente hacker japonés, podrás conseguir utilizar los tres al mismo tiempo, y jugar a *Mario Kart* utilizando el curioso mando de control de *Arkanoid*. Podrás encontrar los códigos necesarios en ***home.usay.jp/pc/etc/nds***



## 3 TARTA DE MARIO

Las tartas de Mario no pueden ser mucho más espectaculares que ésta, horneada por una mujer para el 30º cumpleaños de su marido. Los detalles son geniales, aunque claro, como somos unos pedantes, no podemos evitar destacar que el mensaje de 30 vidas debería estar en un champiñón, y no en una estrella. ¡Hala. Ya lo hemos dicho! ***tinyurl.com/2fqzhd***




¡Mario se ha dislocado los hombros! ¡Llamad a una ambulancia!

1 Usa una técnica rotoscópica que implica pintar sobre cada cuadro de la película de forma individual utilizando un ordenador. Waking Life es el mejor ejemplo.

# NINTENDO

## 4 MASHI MARO

Mashi Maro es un pequeño conejo coreano, o algo así, que es tan increíblemente mono que consigue que Pikachu parezca un hooligan del fútbol con cicatrices en la cara. Hay algunos adornos oficiales de *Mashi* para DS. Todavía no los hemos encontrado aquí, pero si sabes coreano, tal vez puedas hacerte con un par por Internet. **tinyurl.com/2hpbqa**













## 5 LA MEJOR DS PERSONALIZADA DE LA HISTORIA

Es una consola exclusiva, obra del diseñador de moda Hiroshi Fujiwara, pero si Nintendo decide alguna vez producirla en masa, haríamos cola durante toda la noche para poder comprar una. Este esquema de colores sólo sería superado si decidiesen resucitar el magnífico Atomic Purple[2].



El negro mate es la respuesta a la pesadilla de las huellas dactilares

## 6 SENSOR Y RELOJ

Uno de los accesorios más superfluos de Wii son los sensores de movimiento de repuesto, pero al menos éste tiene un elemento único: un reloj digital en el medio. Se conecta en el puerto USB de la Wii, así que no necesita pilas, y por sólo 1.980 yenes (unos 12,5€) no nos parece excesivamente caro. **cybergadget.co.jp**







MANUALIDADES TETRIS

¡Queremos saber de qué sabores hay los cartuchos!

## 7 CAJA DE ALMUERZO DS

Patatas fritas, sándwiches y tiras de queso. Las madres japonesas preparan los bento (cajas de almuerzo) a sus hijos y maridos, o eso nos han dicho. Cuanto más elaborada esté la caja, más te querrá. Dejando a un lado los estereotipos, este bento parece un objeto publicitario para anunciar que se han agotado las DS Lite. O tal vez sólo sea arte. De cualquier modo, mención especial a la destreza con el cuchillo para preparar esos huevos cocidos. **tinyurl.com/ys9hnd**

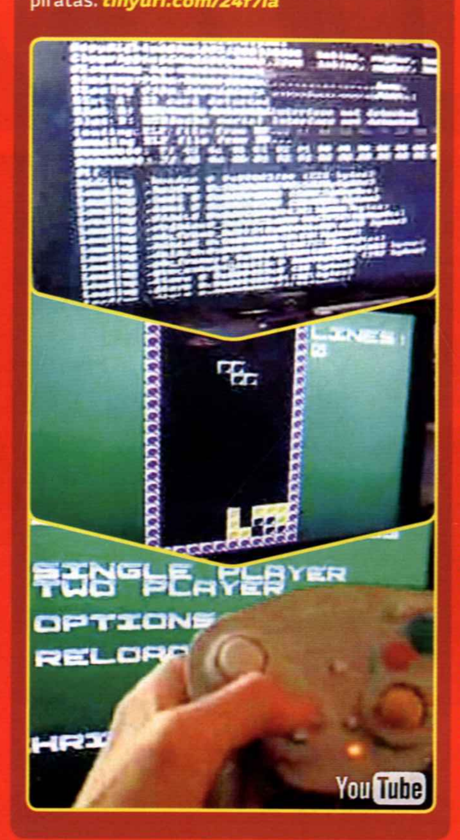
## 8 TETRALFOMBRA

Aunque parece un edredón, en realidad está hecho con ganchillo. Es esa cosa que haces con lana, y seguramente llevó años hacerlo. Podrías acabar *Twilight Princess* en el tiempo necesario para coser un solo bloque en forma de L. **tinyurl.com/2zh2yj**

2 El Atomic Purple es el mejor color de la historia, porque puedes ver los chips y todas las cosas a través de esa carcasa transparente. Alguien con un mando de N64 en ese color Atomic Purple ganará casi siempre a una persona que utilice uno normal jugando a *Perfect Dark*. Hecho real...

## 9 PROGRAMAS CASEROS

Hay una diferencia entre programadores caseros, que crean programas por diversión, y los usuarios de chips que no quieren pagar por los juegos. Cualquier miembro del primer grupo conocerá bien el truco que te permite hacer correr tu propio código en una tarjeta SD, a través del menú de guardado de *Twilight Princess*[3]. No se aceptan piratas. **tinyurl.com/24f7la**




## 10 REGALOS

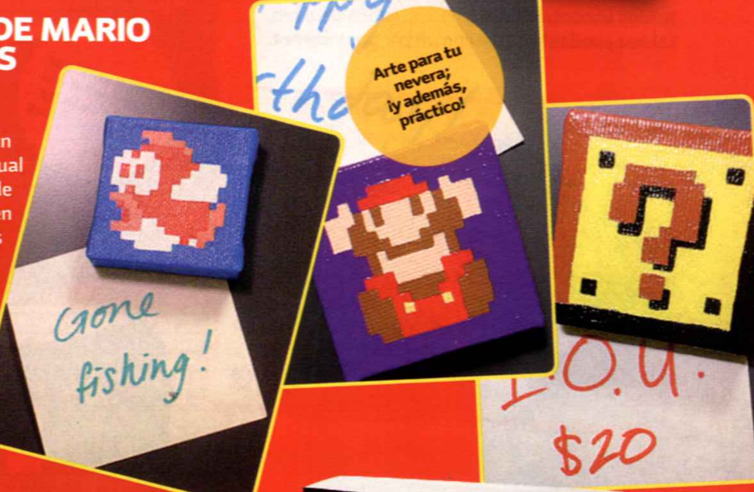
Capcom creó estos bonitos palos de golf para promocionar *We Love Golf*. Se los regalaron a todo el que fue a la Feria Japonesa de Golf y probó este gran juego de Wii, en vez de dedicarse al golf de verdad. A menos que los coleccionistas de videojuegos consigan guardar unos cuantos, posiblemente acabarán en los vertederos dispersos por todo lo largo y ancho de Japón. A fin de cuentas, los palos de golf se tiran, ¿no? La verdad es que tampoco jugamos mucho al golf...




Si te gusta el golf, te encantarán estos encantadores palos de golf-bolígrafo

## 11 IMANES DE MARIO PINTADOS A MANO

Estos imanes de nevera formados por píxeles están pintados de forma individual sobre pequeños cuadros de madera, lo cual explica bien el por qué valen 15 dólares (10 euros). Muy bonitos, molan mucho, y el autor planea hacer algunos con *Duck Hunt*, *Tetris* y *Pac-Man* en el futuro. ¿Hay alguien que vaya a estar pronto de cumpleaños? **etsy.com/shop.php?user_id=5616049**




Arte para tu nevera; ¡y además, práctico!

## 12 Wii LATA

¿Se te acaban los lugares bonitos en los que guardar cosas pequeñas? Esta lata con forma de Wiimando es lo que buscas. Puedes guardar tus cartuchos de DS, o unas monedas que te sobren; que es más o menos lo que cuesta una en **fractalspin.com**



¿Por qué este mando no sincroniza con la consola?

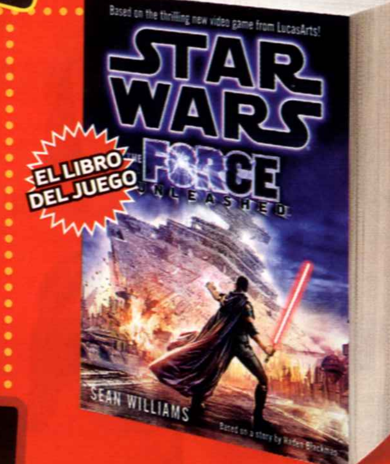
## 13 WII A UNA MANO

Puedes jugar a la mayoría de los minijuegos de *Wii Sports* sólo con el Wiimando, pero ¿cómo vas a golpear prostitutas en *El Padrino* si has perdido una mano en un terrible accidente industrial? Es un problema al que Nintendo nunca ha puesto solución, pero aquí hay una posibilidad interesante. Trasladando los botones del nunchaco al Wiimando y metiendo todo lo demás en una caja pegada a la correa, se puede adaptar a cualquier lugar. **rmculy.iweb.bsu.edu/web**





¿Cómo es que a Nintendo nunca se le ha ocurrido?




EL LIBRO DEL JUEGO



## 14 LA FUERZA AUMENTA

Poco después de la adaptación de Lego, llega ahora una novela de *Star Wars: El poder de la fuerza*. En realidad, son dos novelas: una normal y una gráfica. Ambas están "creadas bajo la dirección de George Lucas"; esto quiere decir que los autores le comentaron la historia al Gran Hombre, y luego le preguntaron si eso es lo que ocurrió en el universo Star Wars. Y éste les dijo que sí y dio su aprobación.

3 ¿Alguno ha sido capaz de hacerlo funcionar tras la reciente actualización de firmware?



Ese movimiento especial parece imposible de hacer

## 15 LA SEGUNDA MEJOR DS PERSONALIZADA

Estas dos son de la marca de moda japonesa A Bathing Ape, la cual seguramente sea más conocida en su país que Fujiwara (ver página anterior). Aquí podemos ver a un Mario con cara de preocupación junto al personaje Baby Milo de la compañía, y es posible comprarlas de importación. Valen lo mismo que las DS normales, pero seguramente el precio suba sustancialmente gracias a la importación. Visita ***bape.com*** y haz tu pedido para mayo.



Mario no sabe qué hacer con el cambio de look radical de Donkey

## 16 ADORNOS

Os presentamos ahora diseños personalizados para el Wiimando y el nunchaco. Son sólo pegatinas, pero los colores son geniales. Con adornos como éstos, seguro que no mezclas tus mandos con los de tus amigos. El paquete de cuatro vale unos 15 euros.

Las puedes encontrar en wrapstar-skins.com

TUNEA TU WIIMANDO

## 17 LUCHA LIBRE DE 8 BITS

Una brillante parodia de un juego de lucha libre de John Cena para NES, en forma de camiseta para que puedas demostrar tu amor por el arte pixelado y los hombres en calzoncillos. Disponibles en ***wweshop.com***

## 18 KIRBY DE PAPEL

Esos modelos de papel tan detallados suelen ser complejos de hacer. Por ejemplo, un Kirby cúbico; aunque tal vez seamos capaces de hacerlo sin pegarnos la mano a la mesa o cortarnos un dedo. Visita ***cubeecraft.com***, donde podrás descargar gratuitamente[4] el patrón en PDF.

Es rosa y no es cuadrado. El Kirby cúbico es genial

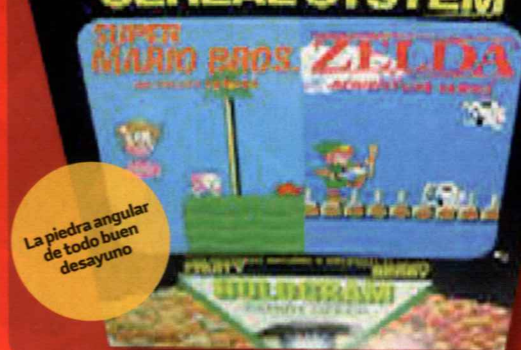


EL PODER DEL TIMO

## 19 TIMO 64

Nuestra vieja y querida N64 no es precisamente la consola más cara en el mercado de segunda mano; por 20€ te puedes hacer con una con *GoldenEye*, *Mario* y un par de mandos. Así que nos sacamos el sombrero ante el empresario de eBay que consiguió vender su N64 "edición especial" Star Wars, sellada en un envoltorio de plástico y que no distribuyó Nintendo, sino que fue la propia tienda quien lo puso todo junto. Y se sacó más de 400€. Además, el agradable vendedor también añadió un puñado de juegos, *Superman 64* incluido. Mercado libre, te queremos.





La piedra angular de todo buen desayuno

## 20 CEREALES

¡Vaya, la Nintendo Cereal System! Deliciosas formas de *Mario* y *Zelda* azucaradas, perfectas para alcanzar los niveles más altos de energía en aquella época previa a los passwords, cuando tenías que terminar los juegos de una sentada. Aunque, bueno, tampoco es plan de comérselos, pese a que deben estar todavía perfectamente conservados. Un coleccionista la ha comprado por 113 dólares. Ñum, ñum.

TURN NOW FOR SNAKING FUN

4 Junto con muchos otros, como una tropa de asalto de Star Wars y la gallina del próximo Boom Blox

RUEDAS DE KART

# AUTOESCUELA MARIO KART Wii

Consejos, atajos, estrategias y descaro: sólo podría ser *Mario Kart* completamente destripado...

## UNAS PALABRAS SABIAS

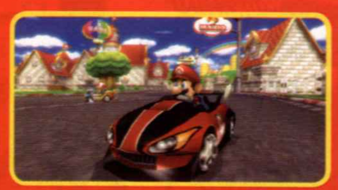
### Esos primeros pasitos de bebé...

Pocas pistas presentan trazadas que aguantarán las tres vueltas. Los obstáculos cambian, se forman nuevas rampas y ciertos tramos del circuito se desploman. Tenlo en cuenta a la hora de acaparar champiñones, porque algunos atajos para champi no se abren hasta la última vuelta.

Cuando los karts son golpeados por un objeto, dejan caer su propio ítem. Ten cuidado para no chocar con tus propios caparazones o cáscaras de plátano cuando te den. También estate atento a los champiñones caídos, que te darán el impulso habitual si pasas sobre ellos.



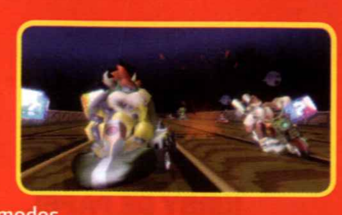
Si vas el primero con una moto, haz siempre caballitos en las rectas largas, no pasa nada por aprovechar algo más de velocidad. Sólo ten cuidado cuando haya enemigos cerca: ahí eres más susceptible a tener un accidente desagradable por hacer caballitos.



¿Tiene muchas curvas cerradas el circuito, como el Castillo de Bowser o Ciudad Delfino? Te interesa más una moto, porque sus derrapes son más cortantes, perfectos para ángulos rectos. Las curvas largas se toman mejor con karts.

Los aficionados de *MKDS* reconocerán el turbo de salida. En la cuenta atrás (3, 2, 1), pisa el acelerador justo cuando el 2 comienza a desaparecer. Hazlo correctamente y ganarás un acelerón, vital para escapar del alboroto de karts que ocupan las últimas posiciones.

El rebufo también vuelve de la versión DS. Persigue a otro personaje pegándote a su cola y apreciarás unos rastros azules que te rodean. Mantén esta posición durante tres segundos e incrementarás velocidad y apartarás a los demás de tu camino. Es como poesía cuando sale.



En tramos largos conviene pulsar el botón A (si usas el modo volante) para mirar atrás y comprobar si te están haciendo un rebufo. Si tienes un plátano o un caparazón, es el momento perfecto para lanzarlo. Si no, intenta alternar tu posición para evitar choques incómodos.

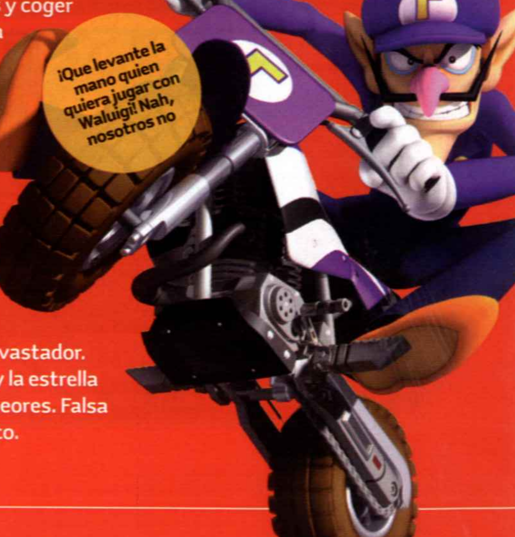
Si te caes fuera de la pista y necesitas el rescate de Lakitu, pisa el acelerador justo cuando tus neumáticos toquen el suelo y obtendrás un turbo muy útil.

¿Eres el primero? Eso está bien. Te interesa llevar un objeto sujeto para proteger tu trasero de caparazones potencialmente mortíferos. Las bananas y los caparazones rojos y verdes pueden colgar de tu espalda. Mantén pulsado el botón de objeto para ello.




Si tienes un rival rondándote y te acercas a los objetos, estaría bien dejar caer el que llevas y coger un arma mejor para ponerla en acción. No puedes obtener caparazones rojos si vas el primero. Lanza hacia atrás y libera el infierno.

Una versión más arriesgada de la última táctica es dejarse pasar hasta una posición más atrás en carrera para conseguir un objeto más devastador. Relámpagos, bloques POW y la estrella están reservados para los peores. Falsa debilidad para un gran objeto.



¡Que levante la mano quien quiera jugar con Waluigi! Nah, nosotros no



# ¡BIENVENIDO AL CAMPO DE BATALLA!

¡Pelea! ¡Pelea! ¡Pelea! ¡Con! ¡Estos! ¡Consejos!

## BATALLA DE GLOBOS

Las reglas de juego han cambiado. Con la norma de los tres golpes, es tentador jugar rápido y a lo loco, pero no es inteligente. Recuerda: cada golpe que recibes anula uno que propinas.

Durante un segundo más o menos, un kart que acaba de ser golpeado no puede serlo de nuevo, espera a que pare de parpadear antes de dispararle o fallarás.

Sólo faltan champis en la camiseta, ¿verdad?



No puedes ser dañado por las armas de tu equipo, así que tampoco puedes autodañarte con las tuyas. Si un ítem caído resplandece con el color de tu equipo, no temas pasar sobre él.

Mientras que en juegos anteriores sólo un tonto dispararía caparazones verdes en un sitio apretado, ya no te pueden afectar los tuyos. Amontónalos en pasillos para derribos fáciles.

Los bloques de objetos falsos enseñarán el equipo que los dejó cuando te acercas mucho. Si muestran el color rival, que corra el aire.

Los escenarios cerrados piden giros bruscos. Pisa el acelerador, derrapa y conduce en círculos, para perseguir al enemigo que tenías detrás.

Choca contra un enemigo y le birlarás un globo. Un punto para ti y una vida extra (podrías regresar tras tres golpes, pero de ese modo se pierde el tiempo).





## CARRERA DE MONEDAS

Necesitas una estrategia para defenderte. Si tienes una cáscara de plátano, no la lances, mantenla. Te defiende de caparazones traseros y te libera para pillar más objetos.

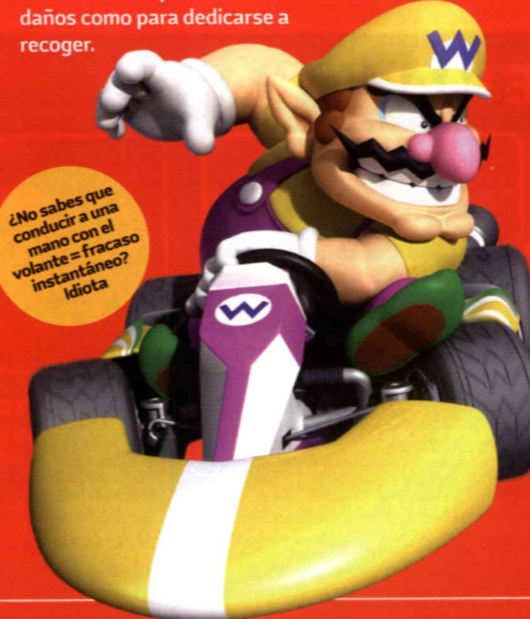
Lanza cajas falsas y bombas contra los montones de monedas, el ansia de alguno por sumar monedas seguro que le lleva a un choque libera-oro.

Las monedas aparecen en grupos cúbicos, así que tendrás que dominar el arte de hacer círculos acelerando y frenando para completar montones.



Los aciertos con caparazón verde a lo lejos son algo genial, pero el combate cercano es mejor para las monedas. Cuando tu enemigo deje caerlas, preferirás estar por ahí u otro rival podría aparecer y aprovecharse.

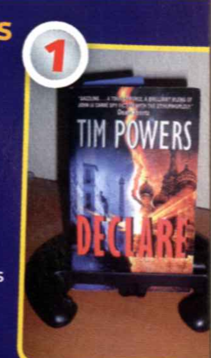
Mantén un ojo en tus compañeros. Si alguien consigue una estrella o un mega champi, estarán demasiado ocupados con maximizar daños como para dedicarse a recoger.



¿No sabes que conducir a una mano con el volante = fracaso instantáneo? Idiota

## CINCO USOS PARA TU VOLANTE DE SOBRA

### SUJETALIBROS




1

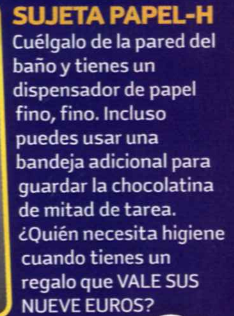
¿Has pasado recientemente por un duro momento literario? ¿Por qué no meter ese voluminoso tomo en este stand tan útil y colocarlo en tu casa para que todos tus invitados lo vean? VALE SUS NUEVE EUROS de alarde literario.



2

### ARMA DE KLINGON

¿Qué es este engendro de papel aluminio? ¡Una cutre-réplica de un bat'leth de Klingon! En la próxima expo Trek serás el centro de atención. Bat'leth falso: VALE SUS NUEVE EUROS.:



3

### SUJETA PAPEL-H

Cuélgalo de la pared del baño y tienes un dispensador de papel fino, fino. Incluso puedes usar una bandeja adicional para guardar la chocolatina de mitad de tarea. ¿Quién necesita higiene cuando tienes un regalo que VALE SUS NUEVE EUROS?



4

### MÁSCARA

¿Te han invitado a una fiesta de máscaras y has perdido la tuya? Con un poco de celo y un lápiz, tú también puedes acercarte a otros invitados con NUEVE EUROS de anonimato.

### BARCO MUERTE

5

Una barcaza funeraria para un pajarito muerto. Míralo al estilo vikingo y todo. ¿Qué menos esperarías de algo que VALE SUS NUEVE EUROS?



# ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA

¿Dispuesto a un moratón mal puesto? Ya verás con estos consejos...



### BANANA

Las bananas son escudos traseros geniales si se sujetan. ¿Quieres colocarla para el máximo daño? Déjalas en el interior de las curvas, en rampas, delante de las zonas de turbo, entre los bloques de objeto y en las zonas angostas de una pista. Pon una justo cuando caes del cañón de la Cumbre DK para un impacto garantizado.



### CAPARAZÓN VERDE

Bueno para usarlo de escudo trasero o para lanzarlo contra cáscaras de plátano y cajas falsas que entorpezcan tu camino. Aunque es satisfactorio atinar con alguien que está lejos, disparar sin ton ni son puede dejar un terreno muy peligroso para tu kart. En giros bruscos de 90º, cuidado con los caparazones que reboten de vuelta hacia ti. No querrás comerte uno.

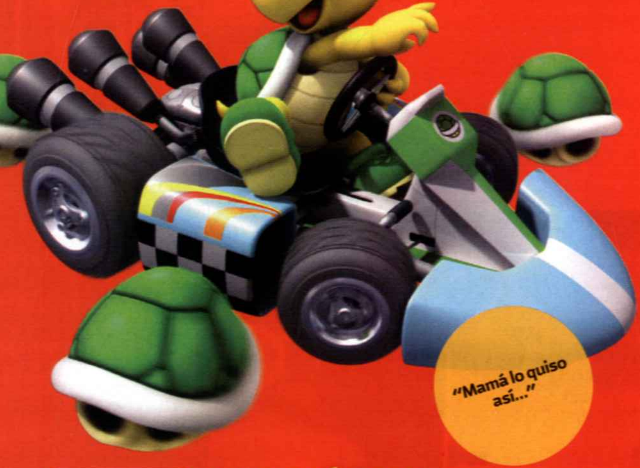


### CAPARAZÓN ROJO

Gran capacidad de seguimiento, pero con puntos débiles. El rival tiene que estar lejos para que lo fije, disparar cuando estás codo con codo no sirve. Atención a las curvas cerradas y los obstáculos al disparar, el caparazón va de cabeza y puede chocar. Lanzarlo hacia atrás no perseguirá, pero podría destruir armas que se acerquen a toda velocidad.



Descuento en bólidos italianos para fontaneros del país.



"Mamá lo quiso así..."



### BILLY BALA

Como los caparazones azules, no hay mucho que hacer con él. ¿Has tenido suerte para pillar uno? Ten cuidado de no activarlo antes de una zona entre obstáculos, no te gustaría que la transformación se acabara en el punto más complicado. Si ves que viene un Billy Bala detrás de ti (mediante el símbolo y la alarma del mando), apártate al filo de la calzada. Y rápido.

### CAPARAZÓN AZUL

Prácticamente ineludible. Aterriza sobre el que vaya primero cuando es lanzada (bajar puestos no te salvará). Si la carrera está muy reñida y sabes que una viene a por ti, procura conducir cerca del segundo para que la gran explosión os afecte a ambos. Saca el máximo de una mala situación.



### CHAMPIÑONES

No tienen mucha utilidad ofensiva aparte de chocar contra la gente para sacarlos de pista, pero geniales para pasar volando áreas que de otra forma te frenan. Un consejo: ten cuidado en las pistas sin bordes (como Senda Arco Iris) y en las plataformas flotantes (como las del Barranco Champiñón), porque un turbo puede mandarte al precipicio.



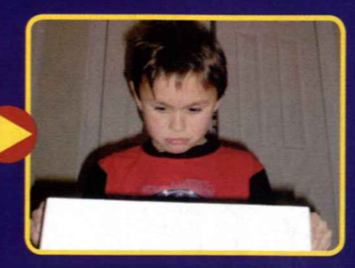
### BOB-OMBA

Crea un gran superficie de daño, genial para cargarse grupos de enemigos. Sólo asegúrate de que no te pille a ti también. Siempre mira tus 6 en punto cuando sueltes una hacia atrás: no te interesaría que un choque estallara la bomba en tu tubo de escape. Ten cuidado de no ponerla en medio de tu propio camino.

# LA CIENCIA DE MARIO KART







### EXPERIMENTO 1: PLÁTANOS

Cogemos un racimo de plátanos (atención al flaco favor a Nintendo y su informe contestando a las éticas de Greenpeace), los ponemos bajo las ruedas de un coche y nos desafiamos a conducir.

Espachurrándolos al instante, la rueda esparce batido de banana por el guardabarros. Nunca pensado como un lubricante mecánico, su ajustado precio se suma al original aspecto.

### EXPERIMENTO 2: CAPARAZONES VERDES

Como no tenemos un caparazón verde, tomamos prestada una tortuga de un jardín cercano. ¿Rebotaría contra el bordillo? Todo preparado, nos disponemos a comprobarlo...

La tortuga se hace mil pedazos. Amontonados los trozos en una caja que hay cerca, se la devolvemos a su legítimo propietario. Cálmate, chaval, para empezar era un churro de mascota. Cómprate una DS Lite mejor.





**CAJA FALSA**
Como el plátano, todo se basa en colocación, colocación, colocación. El sitio obvio es ponerla entre otras cajas de objetos para camuflarla. Si no, usa los tradicionales terrenos de turbo y las rampas. Si hay un sitio donde es esencial saltar (las setas del Barranco Champiñón, por ejemplo), ponerla ahí provocará que el rival se vaya al abismo. ¡Victoria!



**ESTRELLA**
El turbo adicional funciona muy bien sobre todo para pasar a toda velocidad por los atajos (para conducir a través de la hierba, piedras y barro sin que la velocidad dsiminuya). Si ves u oyes a un rival invencible que se aproxima, intenta evitarlo a toda costa. Éso es todo lo que puedes hacer.



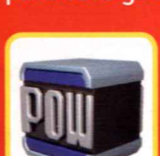
**RAYO**
Cuando encoges a tus rivales los decelera y limita sus saltos. Esto restringe los atajos que requieren grandes saltos con pirueta para ser sorteados: usa la ventaja para ponerte por delante. Si eres tú el afectado por el rayo, puedes aún derrapar y hacer turbos, así que continúa normalmente. Esquivando, por supuesto, las aplastantes ruedas de un contrincante.



**MEGA CHAMPIÑÓN**
Considérate Mr. Vengativo. Atropella a la gente para aplastarlos (y hacer que suelten sus objetos). El volumen ganado te hace el kart más pesado de la pista, pasando algunas curvas mucho más fácilmente. Tuvimos nuestra mejor carrera en Senda Arco Iris gracias al peso del Mega Champiñón: quizás convenga guardarlo para esos giros cerrados.




Por el amor de Kirby, ¿quién sigue poniendo estos círculos naranjas en las páginas?




**BLOQUE POW**
Úsalo en cualquier momento, cuando los enemigos humanos están en saltos complicados o haciendo derrapes, y les obligarás a meter la pata si quieren escapar a la onda expansiva. El ritmo para esquivarlo es difícil, pero, como con la turbo-salida, una vez lo conoces, esquivarlo sale solo.



**RAYO INTRA NUBE**
Por desgracia, este colega es a la vez bueno y malo. El empuje que propina es genial para ponerte en cabeza, pero el castigo reductor pesa mucho más que sus pluses. Utiliza la velocidad para tocar a un rival y pasársela. ¿Pero y si estás en la vanguardia? Frena y toca a alguien mientras pasan. Sólo preocúpate de dar volantazos para que no te la pasen a ti de nuevo.

La multa por ensuciar la auto pista son 300€, Peach



**BLOOPER**
No parece hacer mucho a los karts de la CPU, así que tiene más utilidad contra humanos. Úsalo cuando tus rivales se aproximan a obstáculos móviles (mira el mapa) para incrementar tus posibilidades de dejarlos atrás. ¿Te han dado con uno? Dirígete a zonas de turbo o usa un champiñón, la velocidad limpia la tinta de tu pantalla.



**EXPERIMENTO 3: CHAMPIÑONES**
Arrancamos unos champis cercanos (las turbo-setas se habían agotado en el súper), le damos de comer un puñado al depósito del coche y despejamos la calle para un poco de quema-ruedas a lo Regreso al Futuro.

En una impactante revelación, resulta que a los coches no les sienta bien la inyección de hongos. Quizás deberíamos haberlos lavado antes. Es igual, otra factura del taller. En fin.



**EXPERIMENTO 4: BLOOPER**
Probablemente es más fácil de replicar. Coge un tarro de tinta y aplícalo libremente en la panorámica luna de un coche que pase. ¿Podemos haber encontrado por fin algo de verdad en *Mario Kart*?

Ehmm... sí. Oh, tío, al informe Byron le va a encantar esto. Nuestras condolencias a la familia de la víctima. Si quieres culpar a alguien, fue todo idea de Toni. Tenemos el teléfono de su casa, señor del seguro.

# TOP 10 DE ATAJOS NUEVOS

## Fundiendo el modo contrarreloj

### CIRCUITO MARIO
¿Quieres saltarte la puñetera curva del Chomp Cadenas? Usa uno de tus tres champis para pasar por la hierba hasta la rampa. No lo uses muy rápido (quieres pasar la arena, a fin de cuentas). Hacer la pirueta en el aire es recomendable, sólo asegúrate de doblar bruscamente a la derecha cuando caes para no darte contra la pared.




### CENTRO COCOTERO
Puede ser difícil moverse por las serpenteantes salas del Centro Comercial. Cuando comienzas la carrera y subes al primer piso, no bajes por las escaleras mecánicas de la izquierda, sigue a través de la tienda abierta en la derecha (hay un pianta bailando dentro). Emplea un champiñón turbo en el suelo de la tienda (es una moqueta rugosa) y salta con pirueta desde el balcón para caer a la planta baja.

### FÁBRICA TOAD


Siempre deberías dirigirte a las cintas transportadoras que van hacia adelante, necesitarás pasar por todas para hacer el mejor tiempo. Guarda tus champis para la parte de barro del final. Ignora las paredes móviles y usa una de las setas para ponerte en el medio de la rampa central. Pirueta para ganar algo más al caer.

### DESIERTO SECO-SECO
Dos grandes recortes de esquina, ambos vigilados por un Yoshi gigante. Cuando sales de la pirámide interior y ves la esfinge de Yoshi sobre una curva serpenteante hacia tu izquierda, usa uno de los turbo-champiñones para acortar entre la roca y el acantilado de enfrente y esquivar la esquina. En tu segunda y tercera vuelta, usa un champi para pasar a la izquierda a través de la arena antes de la esfinge de Yoshi haga de puente con el pilar ahora derruido.



Inserta aquí tu propio chiste sobre pedos. Nosotros estamos exhaustos

Oh Dios, ¡aquí hay otra! ¿Qué quieres, algo graciosillo? Ains...

### COLINA DE KOOPA
En el tramo de los rápidos, mantente a mano izquierda y usa el turbo para cruzar la hierba a la derecha del caparazón rojo gigante. También puedes usarlo para pasar por la hierba después de la primera rampa, pero hicimos mejores tiempos usando el truco del caparazón rojo.

### CASTILLO DE BOWSER
Algo saltarín, éste. Con montones de paredes altas y curvas picudas no hay mucho en el terreno de lo esquivable, así que depura tus trucos. Puedes hacer hasta tres buenas piruetas en el pasillo ondulante del comienzo, asegúrate de piruetear en las zonas de turbo del half-pipe del sótano y también hazlo hasta tres veces en los montículos de los chorros de lava en la recta final. Esquivando los chorros de lava, naturalmente.

### SENDA DEL ARCE
Primero, usa un coche. Estas curvas son una pesadilla para derrapar con las motos. Cuando llegues al tramo final del circuito, ignora las rutas de rampa escondida en cualquiera de los lados, dirígete directo hacia el centro y haz pirueta en las dos raíces de árbol para algo más de impulso y menos tiempo perdido en torcer. Esquiva las florugas, ¿te acordarás?




### CIRCUITO LUZ DE LUNA
En la primera línea de peaje, ve hacia el de la izquierda. Desde aquí verás que las zonas de turbo están dispuestas sobre una línea diagonal entre los cuatro carriles. Síguelas en línea recta y verás otro conjunto de turbos a tu izquierda. Pasa por ellos, con cuidado del tráfico. Después de la primera curva larga a la derecha, sigue las marcas de neumático de la pared para alcanzar un atajo furtivo.

### CIRCUITO DAISY
Éste es un atajo real. Después del primer giro largo a la derecha (cuando estás apunto de entrar en la rotonda), hay una escalera en el último edificio a tu izquierda. Usa el champiñón de turbo para impulsarte sobre la escalera y usa el panel de turbo para volar sobre la rotonda. En la curva final a la izquierda del circuito merece la pena tomar la acera para un derrape más cerrado.

### PRADERA MU MU


Después del primer conjunto de vacas hay una horquilla hacia la izquierda. Usa tu champi para cruzar la hierba en lugar de tomar la curva. Necesitarás saltar y derrapar hacia la derecha para realinearte con la pista cuando llegues a ella. ¡En cada una de las vueltas las vacas cambiarán su posición sobre la hierba!

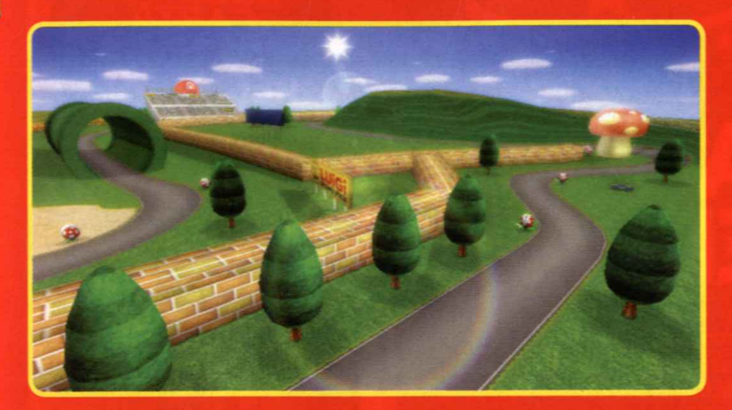
# TOP 10 DE ATAJOS RETRO

## Fundiendo el pixelado modo contrarreloj

### PLAZA DELFINO

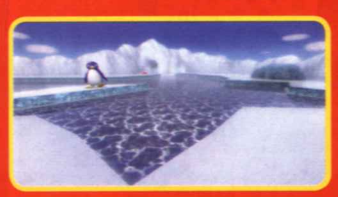


Conduciendo por el puerto verás dos cajas al lado de una curva a la derecha. Recorta por el callejón, pero sólo si tienes un champiñón o una estrella (es genial para contrarreloj). Necesitarás el turbo para atravesar el barro que hay en este útil atajo. Que no se te olvide hacer pirueta en el puente abierto.



### CIRCUITO MARIO

Cuando te aproximes al final de la carrera, guarda un champiñón o una estrella para poder cruzar la arena, recortando una esquina fastidiosa. El Circuito Mario es, por supuesto, hogar del famoso atajo del salto de pared, (***tinyurl.com/yp9u8v***) pero nuestros intentos de réplica nos han hecho concluir que ya no funciona. ¡Adiós, vueltas de 15 segundos!



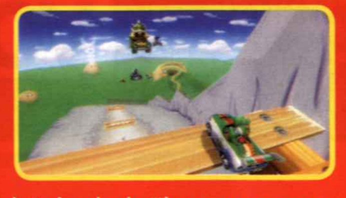
### ISLA SORBETE

Dale al brinco para saltar las grietas esquinas picudas, torciendo para evitar chocarte contra las paredes. En la cámara de hielo (la que está llena de pingüinos), derrapa por el camino si tuerces bruscamente a la entrada y empiezas a derrapar a la izquierda de la primera columna. Procura acabar el derrape a la derecha de la columna final.

### JARDÍN DE PEACH

Es una locura para una contrarreloj. Tras la primera esquina hay una manta de flores que esquivar, a no ser, claro, que tengas un champiñón, caso en el que puedes simplemente impulsarte a través de las flores y cortar un giro bien molesto. Hay rampas para hacer saltos-pirueta en la recta final, pero la hierba de alrededor te frenará.

### MONTAÑA DK



Habiendo pasado el salto del cañón gigante, puedes cortar casi todo el camino serpenteante de bajada con atrevidos brincos. Tras aterrizar, conduciendo recto y tomando la primera a la derecha, ve recto para saltar la enorme curva en forma de U de tu izquierda. Tienes que ser muy rápido para hacer el salto.

### DESIERTO SOL-SOL

Después de la curva inicial hay una pirámide a tu izquierda. Mira bien y verás una ruta de tierra a su izquierda. Usa un champi para cruzar ese camino y ganar tiempo. Genial. Pero hay más. Prepárate, porque en la curva final puedes cruzar la tierra a la derecha con otro champiñón en lugar de tomar la curva. ¡Toma ya, Desierto Sol-Sol!



*Y muere*

### CASTILLO DE BOWSER

Cuando entres, querrás tomar un giro brusco a la derecha y emplear un champiñón para cruzar la hierba y atajar la curva. Probablemente interese plantear la contrarreloj con motos, ya que esas esquinas no permiten muchos derrapes de kart. Buenas rectas largas para caballitos.



### PLAYA SHY-GUY

Como los Bob-ombas, las balas de cañón de Shy Guy tardarán un tiempo en explotar, así que apártate bien cuando haya caído incrustada alguna en la arena. Los champiñones deberían usarse en las zonas de hierba, muy útil cruzar en diagonal las más grandes. Y que no se te olvide saltar sobre las olas cuando llegas a las isletas.

### PLAYA PEACH



Cuando llegues al primer tramo playero tendrás que escoger entre la ruta izquierda o la derecha. Tradicionalmente habríamos cogido la derecha, pero un ajuste del circuito ha cambiado eso. Cuando te acerques al giro de la playa, derrapa tras el contenedor en el que hay un pianta subido y usa el turbo escondido.

### ESTADIO WALUIGI

Justo antes del half-pipe de plantas piraña y el salto final, hay dos curvas rodeadas por campos de barro. Usa un champi o una estrella para cruzar el lodo y eliminar dos esquinas enormes, ahorrando un montón de tiempo. No olvides las zonas de turbo que bordean el half-pipe para algo más de velocidad.




EL FÓRUM, A UNA PÁGINA

# FÓRUM



## EM@IL

*revistangamer@globuscom.es*

¿Qué opinión te merece NGamer? ¿Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía? Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.
El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, notas y opiniones. ¡Si nos gusta, aparecerás aquí, en el Fórum!



## DIRECCIÓN

*Revista NGamer*
*Calle Covarrubias, 1*
*28010 Madrid*

Para suscripciones, por favor consulta la página 97.

## ENCUESTA

### ¿MEJORES GRÁFICOS?

High Voltage ha hecho unas declaraciones criticando los gráficos de Wii, y mostrando imágenes de su nuevo proyecto: The Conduit. ¿Crees que Wii puede dar más de sí en cuanto a gráficos?

### ENCUESTA DEL MES PASADO

Como siempre, Nintendo arruinando encuestas: *Brawl* saldrá el 27 de junio. Aún así, mirad vuestras respuestas... ¡Habíais abandonado toda esperanza! La pregunta era:

Brawl sigue sin fecha de lanzamiento. No podemos pensar en otra cosa. ¿Crees que saldrá antes del verano?

| | |
|---|---|
| SI | 36.2% |
| NO | 63.8% |

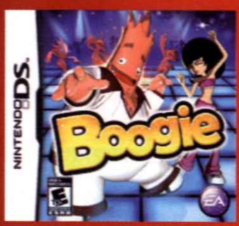
CADA MES, NUESTRA CARTA ESTRELLA RECIBE DOS JUEGOS

# LA CARTA ESTRELLA

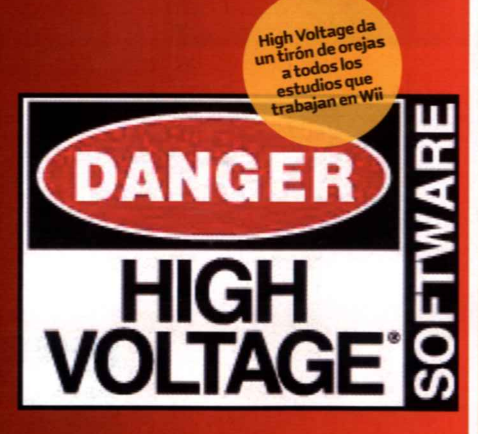
Estoy empezando a desconfiar un poco de la potencia real de mi querida Wii; con ésto me refiero a que en la pasada generación de consolas de sobremesa, nuestra subestimada GameCube era claramente superior en gráficos a PS2, por lo que se supone que Wii debería no sólo mantener ese nivel, sino incrementarlo. Pues bien, ahí llega el misterio que me desconcierta, Wii recibe juegos, tales como *PES 2008* o la mayoría de los ports con la misma potencia que en PS2, ya que son una copia exacta en lo que a gráficos se refiere.
Por ello no entiendo que siendo GameCube superior a PS2, ahora que superamos esa generación, sea la única consola en que tenemos que conformarnos no sólo con no mejorar los gráficos, sino con empeorarlos (y no todo se justifica con el control).
No dudo que Wii aún tenga mucho que decir, pero es que es un tema que me desconcierta enormemente.
**ALFONSO PRADA LEAL, VIA MAIL**

*Aprovechando el tema que nos comenta Alfonso, nos gustaría mencionar las declaraciones de Kerry Ganofsky, presidente de High Voltage, que afirmó que "es una vergüenza que las distribuidoras y desarrolladoras no aprovechen las capacidades técnicas de Wii" ya que "es mucho más capaz de lo que los usuarios han visto hasta ahora".*
*High Voltage está realizando The Conduit, un juego con un aspecto gráfico bastante llamativo para nuestra subestimada Wii.*




High Voltage da un tirón de orejas a todos los estudios que trabajan en Wii




## MUCHAS DUDAS

Hola, soy un gran admirador de esta revista, de la cual tengo todos los números, y de su respectivo foro y tengo la Wii y la DS. Quería daros las gracias por esta gran revista y haceros tres preguntas:
- He visto por internet cosas muy chulas sobre nunchacos inalámbricos, algunos creo que ya se vendían en Japón o eso me pareció ver, pero, ¿hay algún modelo en España? ¿y en otra parte? ¿Cómo puedo conseguirlo?
- ¿Se sabe como será la guitarra que acompañará al Guitar Hero Aerosmith de Wii? ¿Se venderá por separado? ¿A cuánto?
- ¿Que extras trae la versión americana que no tiene la Europea del Naruto Clash of Ninja Revolution?
Os dejo una imagen de mi colección de periféricos de Wii.
En el foro me llamo K 24.
**ALBERTO TAJUELO**

**¡RÁPIDO!**
¡Concurso de dibujo con un videojuego para el ganador o hacer una portada!
Luigi Iglesias
*En ello estamos, sobre todo por la aceptación que está teniendo.*

***1º Existen nunchacos inalámbricos, pero se mostraron en la feria tecnológica CES, lo cual indica que seguramente están esperando a tener un distribuidor que les ampare. Y ya sabes, primero a EE.UU. y Japón, y luego a Europa.***
***2º La versión de Wii recibirá la misma guitarra que GHIII, la Les Paul, y se venderá tanto el juego como la guitarra por separado. Posiblemente exista un pack especial con carátulas exclusivas.***
***3º No creemos que la versión americana traiga algún extra lo suficientemente atractiva para recomendarla por encima de la europea, que por eso sufre tal retraso. Quizá si hubieras dicho la japonesa...***

¿Parón en el catálogo de DS? ¡Protesto!

## PARÓN DEL CATÁLOGO

Con todas las consolas suele pasar lo mismo, después de salir a la venta, sacan algunos juegazos durante varios años, explotando todas las sagas disponibles e innovando en muchos aspectos. Pero después de eso, hay un parón considerable. Yo creo que estamos ante ese caída en el catálogo de los juegos de Wii y Ds. Por ejemplo, de Nintendo Ds, actualmente, aunque salgan juegos brillantes, salen más aisladamente que hae un año. Recordamos que en apenas un año y medio salieron *Brain Training, Pokemon Diamante, New Super Mario Bros, Animal Crossing, Elite Beat Agents, Phoenix Wright*... pero ahora mismo, ¿qué juegos están saliendo? Sí, *Dragon Quest, Bleach*, etc. pero son muy pocos los juegos que se están lanzando que sean las auténticas joyas indispensables de la portátil. Además, de la propia compañía de Nintendo, no parece que salga ninguno en estos meses. Hasta que no se desarrolle el E3 en este verano, creo que no podremos asombrarnos con los títulos, que seguro que están preparando todos los desarrolladores de las compañías, en especial Nintendo, para Ds. Yo aún quiero otra entrega de *Zelda*, un remake de *A link to the past* no vendría nada mal, o una versión portátil de *Paper Mario*. O más juegos que innoven y que vuelvan a llenar el catálogo de la pequeña táctil de Nintendo mes a mes, despertando gustos e ilusiones entre los jugones.
**RITSMORAY, VIA FORO**

***Si hubieras hablado sólo del catálogo de Wii, hubiéramos discrepado., pero tratándose del de DS... quizá también. Te digo nombres: Ninja Gaiden Dragon Sword, New International Track & Field, Final Fantasy IV, The World Ends With You, Phoenix Wright...***

## FAN

Hola, soy un fan de Star Wars y queria preguntaros vuestra opinion sobre el nuevo juego *El Poder de la Fuerza* para DS. Es para ver si es mejor que de *Lethal Alliance*, que la verdad que no me gusto nada. ¡Saludos!
**ENRIQUE CALDERÓN, VIA EMAIL**

***De momento, las previsiones le colocan en septiembre junto a las demás plataformas. Aú no hemos probado su versión DS, así que... ¡habrá que esperar!***

**¡RÁPIDO!**
¿Cuando saldrá *Guitar Hero On Tour*? ¿Cuanto costará?
yagolucas
Tienes todos los detalles en nuestro avance de este mismo mes.
Pág 14-17

## FELICIDADES

Primero de todo felicitaros por la revista, para mi, la mejor de Nintendo que hay ahora en el quiosco. Es un ejemplo de cómo se puede ser aun más friky de nintendo de lo que lo somos muchos de nosotros. Me encanta sobre todo que comenteis videojuegos que aun no han salido en España o que nunca saldrán (por lo menos, así los conocemos). Y después del peloteo de rigor, las preguntas: Me gustaria saber si van a traducir el juego *Rune Factory* al castellano, o si por lo menos hay rumores. Porque si no lo sacan soy capaz de comprarmelo en inglés en cualquier otro lado; me encanta y no puedo esperar. Aquí viene la segunda pregunta: he oído que en la Wii no valen los juegos comprados en otros países, como Japón o Estados Unidos. ¿Con la


La versión europea es genial, mi dobleje al castellano no lo es, ¡vaya que sí!


Nuestro amigo Alberto nos manda su colección de periféricos. ¿Da envidia, eh? A nosotros sobre todo por lo bien ordenado que lo tiene...

## PIENSA EN 20

**SOBRE EL E3**
La mejor epoca de los videojuegos, pues se dan a conocer muchas proximas novedades. Ojala nos digan algo sobre ZELDA
**DJ GOYO**

Desde que hizo el cambio, ha perdido mucho jugo este evento, espero que vuelva a ser lo que era hace dos años
**Camecube**

**UN MUNDO SIN VIDEOJUEGOS**
Mi vida cambiaria radicalmente y no estaria afectado por esta droga que me dejo marginado... pero tambien me aporto cosas buenas.
**Kirby_Blue**

Sería una vida normal, por que como no existen, no se me pasaría por la cabeza.
**ZaiD**

**MARIO Y SONIC EN SMASH BROS.**
Sonic será muy rápido y agil pero sera dificil de manejar mientras que mario será el tipico control de siempre.
**Pedro.M.Sonic**

Sonic es un personaje demasiado rápido. No muevas el joystick hacia un lado completamente por que te espera la muerte. Mario: el personaje estándar.
**ZaiD**

**FECHA DE SMASH BROS. (27 JUNIO)**
Si la llego a conocer en Enero me hubiera muerto, pero ahora me parece genial, tendré tiempo para obtener dinero.
**Kirby_Blue**

Genial. Simplemente genial. No se puede pedir mejor fecha. ¿He dicho ya que es genial?
**Lechón**

Me temía algo mucho peor. Está bien, podremos disfrutar de él justo al principio de las vacaciones.
**Glitch**

Opina en **ngamer.es/foros.** Sección: Piensa en 20.

# LO MEJOR DE LOS FOROS

**NGAMER.ES/FOROS**

¡Únete a la discusión y al caos!

### FINAL FANTASY IV ESTE VERANO

**Maximilium:** ¡Por fin sabemos cuando llega! ¡La espera se acaba! ¡Y mira que he esperado! ¡Corred a reservarlo todos, insensatos!
PD: Vamos, Square, ahora sácanos el VI y tan contentos.
**Elendow:** La verdad es que tiene una pintaza tremenda, este cae igual que el 3.
**Caeolos:** Se presenta interesante este verano (*Brawl, Okami, FF IV, FF Tactics A2* y alguno más que me dejo).

### SADNESS USARÁ EL GAMEBRYO

**david274:** Nibris y Emergent Game Technologies han anunciado que *Sadness* hará uso del motor gráfico Gamebryo, el cual, como muchos sabréis, fue utilizado en títulos de la importancia de *Oblivion*.
**Maximilium:** Pero poned que han dicho que lo sacarán en 2009, que es lo gracioso.
**shaderyt:** Vaya,por fin se oyen mas cosas de este "fantasmagorico" juego. Sobre lo del motor, me parece bien, pero de aquí a que lo saquen tendrán bastantes para elegir.

### STREET FIGHTER IV EN Wii

**Camecube:** Tanto si se trata de un error de impresión, no está claro si Capcom prepara una versión Wii.
**Cacaman:** El juego es igual que los viejos Street Fighter, sólo que con un nuevo motor gráfico. Se mueve igual y tiene los mismos personajes. Si se downgradea el poligoneo y se quita el HD, supongo que se podría.

DS pasa igual? Muchas gracias de antemano.
**ANTIA RODRIGUEZ FERNANDEZ, VIA E-MAIL**

***Primero, gracias por las felicitaciones. Ahora bien, tranquilo, que Rune Factory llegará a Europa en septiembre de este mismo año. Sobre tu segunda pregunta, no. En el caso de DS, puedes usar los juegos de la región que quieras, sin excepción.***

## RECOMIÉNDAME

Tengo que decir que me encanta vuestra revista y que estoy todos los meses esperando como agua de mayo su salida. Dos preguntas.
1. ¿Sabéis cuando sale el juego *Legend of Zelda Majora's Mask* para CV de Wii? Es que, junto con el *Ocarina of Time* y *Twilight Princess*, son mis videojuegos preferidos.
2. ¿Que videojuegos me recomendaríais para que me compre para mis consolas Wii y DS, que no sean los juegos que quiere todo el mundo, como *Mario Galaxy, Zelda DS*, etc.
**CARLOS HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, VIA EMAIL**

***1. No tenemos información sobre Majora's para la CV, por lo que seguramente no salga en breve, aunque la CV acostumbra a soprender, así que... ¿quién sabe?***
***2. Apunta: Castlevania (los dos), Hotel Dusk o Phoenix Wright para DS. Para Wii, te diríamos No More Heroes, Zack & Wiki, o el futuro Okami son buenas opciones.***

No More Heroes es uno de los grandes desconocidos. Si no lo habéis jugado, deberíais robarlo...

### ¡ATENCIÓN!

Quiero que me deis pasos más detallados de cómo hacer un skate a motor, quiero intentarlo.
Jesus, via mail
O te has equivocado de revista o eres un cachondo mental

## ¡MÁS MARIO!

Hola NGamer, en primer lugar felicitaros por la revista pero estoy un poco descontento con las puntuaciones del *Mario Kart* de DS y Wii, ¿83 y 88? ¡Con lo buenos juegos que son deberían de tener más de 90! Bueno, querría haceros algunas preguntas ¿Sabeis cuándo sale el *Mario Baseball*? ¿Van a sacar algún juego de Mario aparte del *SSBB*? ¿El *Mario Kart* de SNES lo van a poner en la CV?
**DIEGO NIETO, VIA MAIL**

***A parte de Mario Baseball (que debería salir a finales de 2008, aunque hace mucho que no se sabe nada), no hay nada en el horizonte cercano. ¿Mario Kart de SNES? Como decíamos, los juegos de la CV son prácticamente una sorpresa semanal, así que no hay información.***


Mucha gente espera Rune Factory. Tendremos que esperar a septiembre para verlo por aquí.







## ¡OKAMI!

Ya hemos empezado a recibir las primeras portadas de los lectores, y ésta de *Okami* nos ha gustado mucho. Enhorabuena a Judit Álvarez, aunque prefiere que la llamemos 2Nintenderas. En el foro de NGamer podéis darle la enhorabuena por su trabajo. ¿Y vosotros? ¿Qué hacéis parados? ¡Mandad vuestras portadas! ¡YA!

## ¿NECESITAS UNA PLANTILLA?

Si quieres una plantilla de NGamer, mándanos un e-mail con tu nick en el foro y te haremos llegar una.


La supuesta única imagen in-game de Sadness tiene un aspecto muy sugerente...

Mario Baseball, después de Brawl, puede ser el último juego de Mario en lo que queda de año.



# DIBUJOS DEL MES

¡Vivan los dibujos! ¡Y con el concurso de Brawl recibimos muchos más! Aquí unos ejemplos...



SAMUS ARAN
FRANCISCO LLAMAS VILAS

ROI PAZ BERNAL

Miis de DAVID JIMÉNEZ MORILLAS 15 AÑOS

## DESTACA

Me ha decepcionado ver la escasa dificultad de *Mario Kart Wii*. Las copas son simples y estúpidamente fáciles, concentrando la dificultad en el modo Contrarreloj. *Mario Kart: Super Circuit* era terriblemente complicado, siendo el modo 150cc una auténtica aventura. Pero no solo *Mario Kart*; *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Super Mario Galaxy*, *Super Paper Mario*... Recuerdo en mi juventud el *Super Mario 64*, en el cual era casi imposible llegar a las 120 estrellas en tres semanas. Yo tardé 5 años de mi vida en conseguir 98. A los que llevamos jugando desde la época NES nos está decepcionando mucho la dificultad de los juegos. Y no sirve de excusa "la nueva generación" o "dirigido a un público infantil", porque tampoco les cuesta mucho poner varias dificultades a escoger. **Super_Toad**

## CONCURSO ADVANCE WARS

Relación de premiados con un juego Advance Wars, sorteados en el número 6 de NGAMER:

1. *María García Otero, Cádiz*
2. *Elena Urrutia Castillón, Vizcaya*
3. *Joan Carles Álvarez Vicens, Barcelona*
4. *Arnau Doménech García, Barcelona*
5. *Mª Pilar Escartí Giner, Castellón*
6. *Mónica González Amaya, Barcelona*
7. *Nicolás Verdú Martínez, Valencia*
8. *José Navarro Correcher, Valencia*
9. *Fco. Javier López Sánchez, Guadalajara*
10. *Manuel Peñas Garzón, Málaga*
11. *Inés Martín Moreno, Almería*
12. *Rubén Qui Mena, Barcelona*
13. *Jordi Botet Ibáñez, Barcelona*
14. *Jorge Catalán Carrizo, Zaragoza*
15. *Odei Arrizabalaga Raña, Guipúzcoa*

## NUEVO FORO DE EDGE

¿Eres usuario de otras plataformas? ¿Te gusta debatir con personas que tengan tus mismos conocimientos de videojuegos? ¿Eres lector asiduo de EDGE y te gustaría encontrar a personas como tú?

**Estás de enhorabuena, ya tienes un sitio donde compartir todas tus dudas, críticas y opiniones sobre la industria del videojuego.**
Regístrate en el foro de EDGE en la dirección: **www.revistaedge.es/foros** y comparte tu afición y tu opinión con otros usuarios.

## ESQUINA CORRECTORA

### LA PÁGINA 80

En el trofeo "Labios sellados" la flecha señala uno de los trofeos normales de SSBB, que está a la derecha del verdadero invento.
**Santiago Martillo, via foro**
*Shhh... ¡Pero no lo digas! Mantén tus labios sellados.*

### ¿EMAIL O FORO?

En mi carta pone que la he enviado por email , pero es de opina en el forum
**Joystik, via foro**
*¡MENTIRA! Vale, es verdad...*

### ¿EMAIL O FORO?

*En la página 49, en el "Qué significa cada cosa" los símbolos de Wii son los de la Nintendo DS.*
**Kakarot, via foro**
¿Es que nunca habéis visto una DS compatible con el mando de GC o qué?

Hola de nuevo lectores! Este mes cambiamos un poco de sección, ya que el número anterior dimos por concluido nuestro repaso a las compañías más importantes que han rodeado a Nintendo en todos sus años de historia.

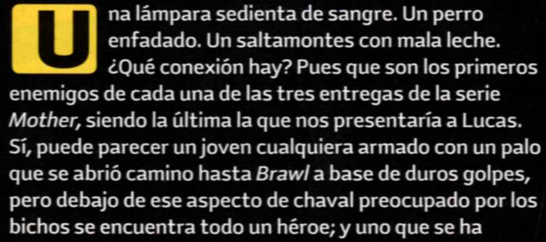
Así que, ya que nos vemos obligados a realizar un cambio y como bien sabéis sólamente podemos pensar en *Smash Bros Brawl*, hemos decidido hacer un pequeño recorrido por algunos de sus luchadores, los más raros, los menos conocidos, para que sepáis cómo han llegado hasta *Brawl*, y de paso, aprendáis un poco más sobre su historia personal y las de sus creadores.

Pasad la página y encontraréis un clásico rescatado de las garras del tiempo. Disfutad del ayer desde el ahora.

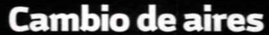
# UN POCO DE HISTORIA MOTHER

DONDE NACIÓ LUCAS, LUCHADOR DE SMASH BROS BRAWL.

Una lámpara sedienta de sangre. Un perro enfadado. Un saltamontes con mala leche. ¿Qué conexión hay? Pues que son los primeros enemigos de cada una de las tres entregas de la serie *Mother*, siendo la última la que nos presentaría a Lucas. Sí, puede parecer un joven cualquiera armado con un palo que se abrió camino hasta *Brawl* a base de duros golpes, pero debajo de ese aspecto de chaval preocupado por los bichos se encuentra todo un héroe; y uno que se ha mantenido apartado durante mucho tiempo de nuestras desafortunadas fronteras.



No hace falta decir que la serie *Mother* se mueve en un terreno muy distinto al de los RPG habituales; no en vano, su entrega original empieza con una lámpara que nos ataca. Si adaptas tu vista un poco, la versión original para Famicom, del año 1989, tendrá un aspecto remotamente similar al del *Dragon Quest* de Enix. De hecho, imita directamente a este título tanto en el sencillo estilo visual como en las reglas de los combates por turnos. Sin embargo, incluso su falta de una presentación original mostraba mucha más ambición que la aventura épica de matar limos de Horii.



## Cambio de aires

El diseñador del juego fue Shigesato Itoi: publicista, diseñador y genio en general. Abandonó las espadas y sandalias de los títulos de Square y Enix, optando por un mundo más moderno. Te despiertas en un barrio tranquilo, y tu madre te echa la bronca por intentar salir de casa en pijama (un simpático toque doméstico que se reutilizaría en las tres entregas[1]); la aventura posterior cambiaría las pociones de vida por hamburguesas, los monstruos por hippies poseídos, y las armas medievales por yo-yos y bates de béisbol[2].

Se elegiría el nombre de *Mother* por sus connotaciones no jugables, y en parte en referencia a la canción del mismo nombre de John Lennon. Sin duda, la inspiración de las dos bandas de cuatro componentes que aparecen en *Mother* 2 y 3, DCMC y The Runaway Five. Las filosofías de

## ITOI AL COMPLETO

TODAS SUS LOCURAS





**Mother 1** Ninten, un héroe joven y asmático, aprende a controlar sus poderes psíquicos mientras se enfrenta a una malvada fuerza alienígena. Destaca la banda sonora, con las voces del coro de la catedral de St Paul; merece la pena oírla.




**EarthBound** Ness se enfrenta a un Giygas resucitado y a su vecino, que se ha convertido en malvado, Pokey Minch. Presenta al Señor Saturn, un alienígena de cabeza redonda que provoca daños importantes en *Smas Bros*.




**Mother 3** Se observa un tono más oscuro; Lucas y compañía recorren la aventura sufriendo muertes y pérdidas. Se enfrentan a un Pokey Minch que regresa en la ciudad de New Pork; el escenario más amplio de *Brawl*.



**EarthBound 64** Gran parte de lo visto en la demo del *Spaceworld* se puede encontrar en *Mother 3*. Un vaquero llamado Flint, junto con sus hijos Lucas y Claus, se enfrentan al ejército de cerdos. Una oportunidad perdida.

NUEVOS JUEGOS PARA LA CV p92
Investigamos la última incorporación: Commodore 64.



1 Itoi asegura que todos los juegos siguen una rutina prefijada: "La primera parte es la vida diaria, la parte central es la historia y el drama, y luego la última parte es una montaña rusa". El *Mother 2* japonés incluye hasta un cartel hacia el final del juego que te incita a darte prisa.

2 Además, las ciudades de *EarthBound (Mother 2)*, están numeradas por orden: Onett, Twoson, Threep, Fourside, etcétera).

"Creado a base de piel humana, es el secreto que esconde la mansión Roivas"
**ETERNAL DARKNESS PÁG 100**







# LOAD

paz de Lennon, están también muy presentes a lo largo de la serie: cada juego concluye con un villano que recibe su merecido gracias a una sobrecarga emocional.

A mayor escala, la música es básica. Tanto *Mother 1* como *Mother 2* están protagonizados por un niño (con el poco disimulado nombre de Ninten en la primera entrega, y el también evidente Ness en la segunda), que busca una melodía mística enterrada en lo profundo de la tierra. Si Link reunía fragmentos de la Trifuerza, Nintend y Ness reúnen ocho pedazos musicales para crear una gran fuerza musical: la melodía del escenario Onett de *Melée*.

## Cambio de estilo

*Mother 3* rompe con la tradición: Lucas es sólo uno de los muchos héroes a lo largo de los ocho capítulos que componen el juego. Y los combates están complementados por comandos para realizar ataques rítmicos. Si atacas al ritmo de la melodía de los enemigos, conseguirás realizar golpes más fuertes.

Aunque tampoco es que hayamos podido jugar a *Mother 1* o *3*. En 1998, se supo que se había terminado la traducción al inglés, pero Nintendo decidió dejarlo estancado en 1991 para dedicarse a potenciar la SNES. Por supuesto, nunca lo ha admitido oficialmente, y *Mother* para NES habría pasado desapercibido de no ser por el grupo de traducciones aficionados Demiforce, que se hizo con un cartucho beta de la versión traducida en una subasta de Internet. Se puso dinero, se compró el cartucho y se lanzó el juego en forma de ROM bajo el nombre de *EarthBound Zero*.

¿A qué se debía el cambio de nombre? Pues a que a diferencia de *Mother, Mother 2* sí que llegaría a occidente, bajo el nombre de *EarthBound*. Por lógica, le pusieron un nombre que se pudiese situar con facilidad antes de los eventos de la cronología occidental. ¿Qué ha pasado con *Mother 3*? Otra historia compleja.

Los más viejos del lugar recordarán aquellos vídeos de *EarthBound 64*. En principio, se planeaba el lanzamiento del título para N64, pero después se trasladó el proyecto al 64DD; la intención era trasladar el universo de Itoi a las 3D, y que el Rumble Pack añadiese un elemento rítmico para calcular los ataques. ¿Os suena? Lo que iba a ser *EarthBound 64* se abandonó en 2001 (Itoi dijo que el motivo era la falta de experiencia con el 3D), para luego resucitar como *Mother 3* para GBA. Durante el cambio de plataforma, occidente se eliminó de la ecuación[3], y *Mother 3* sería una exclusiva japonesa en 2006. Hay rumores persistentes de un recopilatorio para DS con las tres partes, pero de momento tendremos que conformarnos con *Brawl* para poder ver a Lucas.

HACIENDO DEL TIEMPO EL MEJOR ALIADO

# RETRO DESCARGAS




### DOUBLE DRAGON

CONSOLA: **NES** PUNTOS WII: **500**
PEGI: **12+** JUGADORES: **1-2**

Ya tenemos Double Dragon con nosotros. Y puedes volver a ayudar a los hermanos Billy y Jimmy a rescatar a la novia de Billy. Siempre nos hemos preguntado qué gana Jimmy con ésto, y tenemos las sospecha de que gana más de lo que creíamos cuando éramos jóvenes.




### THE LAST NINJA

CONSOLA: **C64** PUNTOS WII: **500**
PEGI: **+12** JUGADORES: **1**

La primera parte de la trilogía de The Last Ninja en su versión para Commodore 64. Un juego de acción que, pese a no tener los vances logrados en sus posteriores versiones, tenía el espíritu de la saga intacto. Gracias a la consola virtual, podremos volver a disfrutar de él.



***Itoi Shigesato No Bass Tsuri No. 1*** A Itoi le gusta pescar, y en este juego, su propio simulador de pesca, juegas en la piel del propio diseñador. Aunque eso sí, cuenta con el apoyo de un grupo de personajes animados. Extraño.



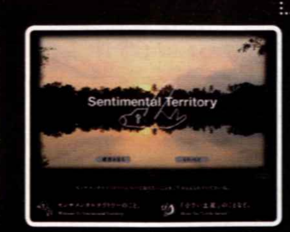
***Hobo Nikkan Itoi Shinbun*** En la actualidad, Itoi se dedica sobre todo a las "noticias casi diarias de Itoi", un blog en el que nos cuenta sus sueños a la par que intenta darle vueltas a grandes e importantes divagaciones filosóficas.



***Let's meet in a dream*** El de la foto es el famoso autor japonés Haruki Murakami. Ambos unieron fuerzas para escribir un libro de historias cortas. Entre los títulos están: Bola de Espejos, Comida para Perros y Chicle, partes 1 y 2.



***Mi vecino totoro*** Esta mítica y clásica obra maestra de Hayao Miyazaki (vete a verla pero ya), cuenta con las cuerdas vocales de Itoi. Le presta su voz a Tatsuo Kusakabe, padre de las dos niñas protagonistas.




***Sentimental Territory*** Uno de los proyectos que surgen en la web de Itoi: una gama de accesorios que presentan garabatos de animales del bosque, llorando. Y, encima, un avión sollozando. ***tinyurl.com/ynkhjb***



3 Esto no ha evitado que surgiese un proyecto de traducción aficionada: ***mother3.fobby.net*** es una lectura fascinante, no sólo para los aficionados de *Mother*, sino para todo aquel interesado en saber lo que hace falta para traducir un juego. ¡También puedes apuntarte para que te avisen cuando esté acabado!! 4





# LA MANSIÓN ROIVAS

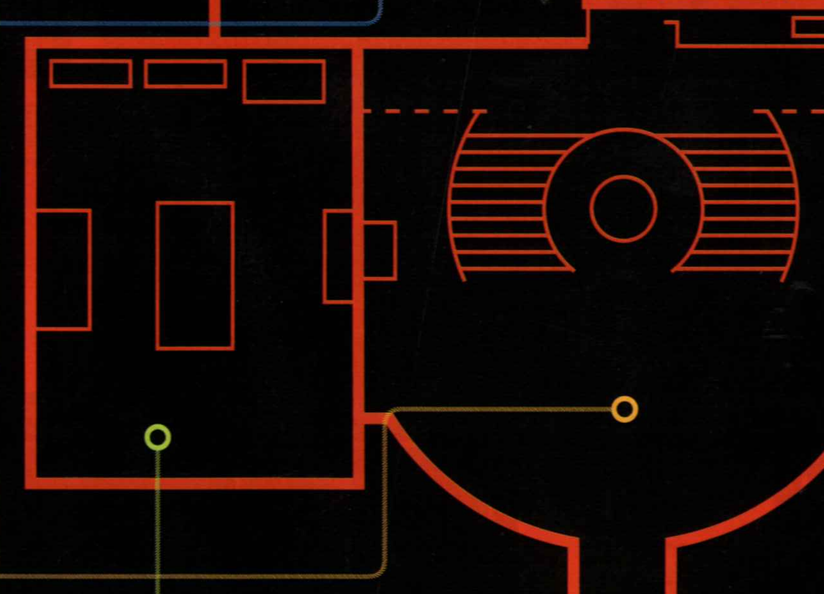
## Donde empieza todo en *Eternal Darkness*

**E**sta aventura de terror con tintes Lovecraftianos inició su andadura en N64, luego sería cancelado y acabaría llegando a GC; pero nunca igualó las ventas y el éxito de *Resident Evil*. Tal vez fuese la consola equivocada, pero ahora que la Wii ha logrado la fama es el momento para que *Eternal Darkness* salga a la luz. Aquí tenéis la mansión Roivas, donde la investigación de la muerte de un familiar acarrea consigo un enfrentamiento contra las fuerzas demoníacas que nos lleva cientos de años atrás en el tiempo, a través de 12 miembros históricos de la familia.

### EL LIBRO

Este libro antiguo está sacado directamente de *Posesión Infernal*. Forrado con piel humana, le faltan algunos capítulos importantes que se han escondido a lo largo y ancho de toda la casa. Será clave para todo el misterio en el que está envuelta la desafortunada familia Roivas. El libro engancha de verdad... literalmente.

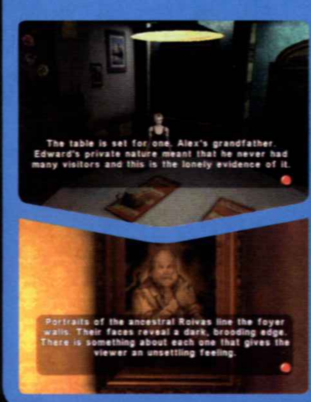







### DA MIEDO

La mansión da la impresión de haber sido redecorada por última vez en 1873, y que durante generaciones vivió aquí una familia con aversión a la luz eléctrica. Normal que las fuerzas de la oscuridad montasen aquí el negocio. Se sienten como en casa.




### HALL DE ENTRADA

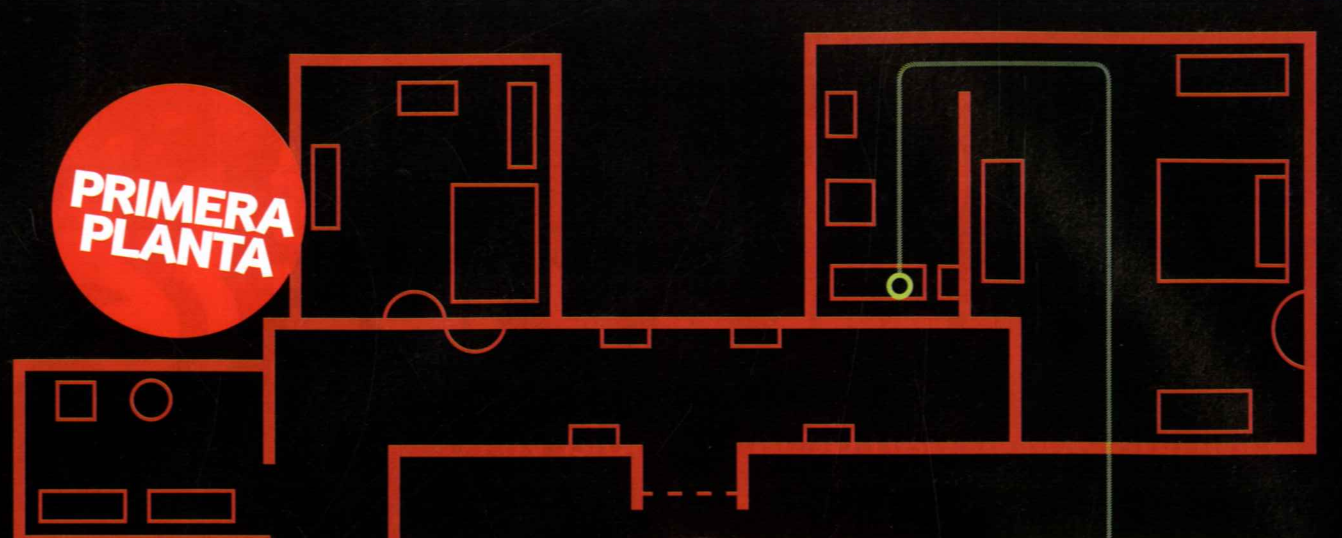
El dueño era un pariente anciano, que acaba de morir. Vivía aquí él solo, y se enfrentaba a fuerzas sobrenaturales que podrían haber sido las responsables de su triste fallecimiento. ¿Por qué no pasar aquí la noche?



### PLACA MISTERIOSA

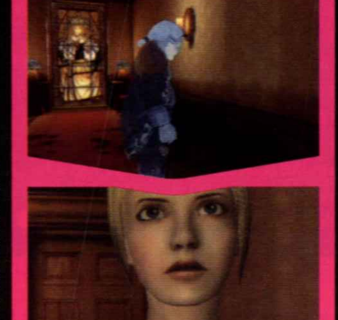
El juego no es muy críptico en los puzles, así que no te quedarás atascado. La diversión está en la atmósfera y en los sustos que te llevarás a medida que tus personajes pierden la cordura con cada nuevo y terrorífico encuentro.






## FANTASMA

Es como *Luigi's Mansion* pero con fantasmas viejos y con tendencias asesinas en vez de cómicas apariciones. Este tipo atraviesa una puerta sellada que ha sido ocultada tras el papel de la pared. Aquí ocurre algo extraño. ¿Cómo vas a hacer para encontrar la entrada?



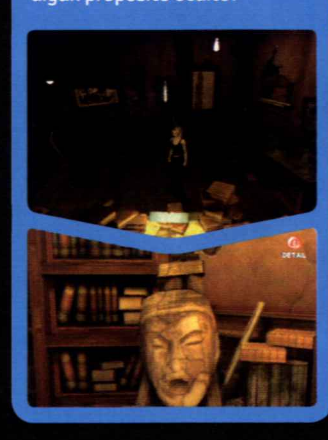
## BAÑO

Hay alguien en esta casa empeñado con volverte loco. Revisa esa bañera tan vieja, para tener una visión de un futuro que seguramente no querrás experimentar. Es uno de los momentos en que saltarás de la silla, y desde entonces no querrás jugar con la luz apagada.



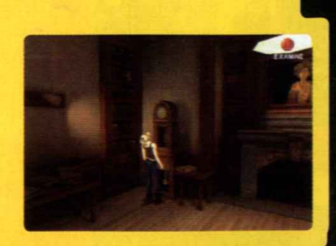
## SALA DEL TESORO

A medida que atraviesas los capítulos del libro de *Eternal Darkness* y resuelves las aventuras fatídicas que contiene, comenzarán a tener sentido los artefactos presentes en esta sombría sala. ¿Son sólo souvenirs o tienen algún propósito oculto?



## RELOJ

Puedes mover las manillas del reloj. ¿Podría ser la clave para un puzle? ¿Podría tener algo que ver ese puzle con un reloj que no funciona en algún otro lugar de la casa? ¿Serán los puzles más inteligentes durante el resto de la aventura? Respuesta: Sí, sí y es posible.

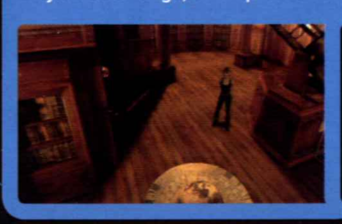


## LIBRERÍA

Un lugar tan impresionante no estaría completo sin una vieja y polvorienta librería. Llegado el momento, podrás encontrar mucha información aquí.

## OBSERVATORIO

No hay tiempo para dedicarse a ver la noche estrellada; de todos modos, parece que este telescopio no funciona. Pero hay muchos diales para ajustarlo, así que tal vez tenga otra función este gran cacharro. Será mejor volver luego, a ver qué ocurre.





LA MÁQUINA DEL TIEMPO ESENCIALES CV

Algunas cajas clásicas de la C64. Nos gusta especialmente Bad Cat. Sin duda, un gato malo.

# J'ADORE COMMODORE (64)

## Reliquias que llegan de la consola virtual

Llega una nueva contrincante. Tiene la forma de una tostadora, y de hecho, cuenta con el mismo potencial gráfico. Sí, la Commodore, ese ladrillo maravilloso de 8 bits, llega a la CV; con ella, llegan más maravillas pixeladas y musiquillas cutres. Lanzada en 1982, no dejaría de fabricarse hasta 12 años después, convirtiéndose en el ordenador doméstico más vendido de todos los tiempos, alcanzando la cifra de 30 millones de unidades vendidas; números tan elevados que, seguramente, la máquina no podría manejarlos sin derretirse. Pero tampoco es que se haya pasado esos 12 años con versiones de Word dignas de la edad de piedra.

Los juegos se pondrán a la venta por 500 puntos, parecidos a los títulos de NES. Un precio que se antoja algo elevado. Vale que a caballo regalado no le mires el dentado, pero es que estamos hablando de juegos con unos 20 años de antigüedad, muchos de los cuales han sido gratuitos y se han podido descargar de Internet durante los últimos años.

Eso sí, resulta satisfactorio pensar que esa "audiencia expandida" de Nintendo está adquiriendo un conocimiento y una comprensión más amplia de la historia de los videojuegos; aunque, claro, seguramente será el tipo de gente que no entenderá la realidad de lo que ocurre en estos juegos. Dejando la indignación a un lado, echemos un vistazo a la revolución retro que nos ha llegado a través de sus juegos...

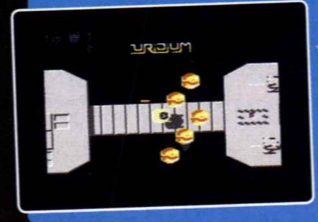
## DESTACADOS

### INTERNATIONAL KARATE




Aparecen dos sprites, sólo uno sobrevive. Sin ninguna barra de vida a la vista, el juego de lucha de blanco contra rojo de System 3 se basa en darle un golpe claro y contundente al oponente para ganar. Un test de reacción por escenarios de todo el mundo. ¿Has soñado con pegarle a un luchador vestido de rojo enfrente de la Esfinge? Ahora podrás.

### URIDIUM



Obra de una leyenda de la programación para C64, Andrew Braybrook, *Uridium* es un shooter de scroll vertical que, además, es uno de los primeros en abandonar el avance prefijado para ofrecer mayor libertad de movimiento. Pilota tu Manta a lo largo de 15 grandes naves diseñadas con forma laberíntica y ejércitos de naves de defensa.

## LOS QUE QUEREMOS

### MANIAC MANSION



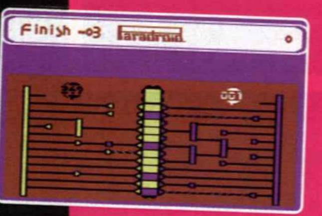

*Maniac Mansion* es el primer juego de SCUMM, utilidad de creación de guiones para *Maniac Mansion* que se convertiría en el interfaz básico de las aventuras gráficas de Lucasarts de los 10 años posteriores, todas obras maestras. Sin él, no hubiesen llegado *Monkey Island* ni *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*.

### RAID OVER MOSCOW



*Raid over Moscow* nos presenta un ¿y si...? terrorífico: Moscú lanza una bomba nuclear contra EE.UU. ¿Cuál sería la respuesta? Pues mandar un caza-bombardero destrozando toda ciudad soviética que se ponga a tiro. Termina con una visita al Kremlin; eso sí, armado con un potente lanzacohetes.

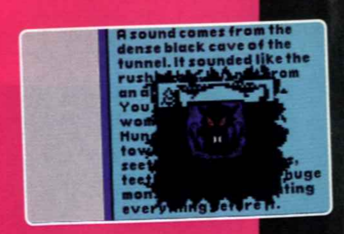
### PARADROID




Otro clásico de Braybrook. En esta ocasión, eres Influence Device, un pequeño droide que debe atravesar una nave espacial infestada de robots, hackeando a robots más poderosos para que protejan tu frágil personaje. Ábrete camino a través de sus filas, consiguiendo armas más poderosas según avanzas; es como *Geist* para GameCube. Pero en bueno.



### THE RATS



Mucho antes de que los amenazantes roedores nos calentasen la comida en *Ratatouille*, estas criaturas querían nuestra sangre en esta adaptación interactiva de la novela de James Herbert del mismo Aráfica para enfrentarnos a ellas; una escena temible que sigue siendo terrorífica incluso a día de hoy.

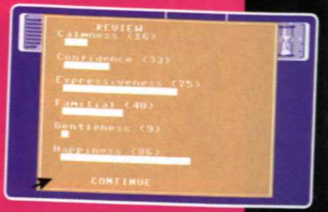
### PIRATES!




Un nombre irónico para un juego, teniendo en cuenta su gran disponibilidad en las páginas de ROMs. Antes de que Sid Meier se civilizase con *Civilization*, nos permitió atravesar los océanos, asaltando barcos y provocando el caos en todo puerto que encontrásemos. Eso sí, la microgestión de la piratería evita que las cosas suban mucho de tono.



### ALTER EGO




Aquí juegas con una personalidad sin cuerpo, que va cambiando y transformándose a medida que tomas decisiones en momentos clave de la vida. Es emocionante ver cómo las debilidades de la infancia se convierten en una psicosis total, aunque es desconcertante que un vaso de leche derramado te convierta en un lunático asesino de prostitutas 20 años después.

# LA GRAN LISTA



## DISTINGUE LOS JUEGOS QUE MERECEN TUS PUNTOS DE LOS QUE NO

### NES

| GAME | WHAT'S IT ALL ABOUT? | GET? |
|---|---|---|
| Adventure Island | La nueva aventura de TG-16 es mejor | ✗ |
| Adventures Of Lolo | Puzzle que deja en ridículo a otros | ✓ |
| Adventures Of Lolo 2 | Más puzzles iguales a los originales | ✗ |
| Balloon Fight | Fusión entre 99 Red Balloons y Joust | ✗ |
| Baseball | Tedio deportivo básico | ✗ |
| Blades Of Steel | Hockey sobre hielo de Konami | ✓ |
| Bubble Bobble | Nos encanta este juego clásico | ✓ |
| Castlevania | Viaje lateral para acabar con Drácula | ✓ |
| Castlevania 2 | Esta vez es la aventura de Simon | ✗ |
| Donkey Kong | Juego de monos clásico | ✗ |
| Donkey Kong Jr | Pequeños simios y abejas | ✗ |
| Donkey Kong Jr Math | Molesto mono matemático | ✗ |
| Double Dribble | Baloncesto. No muy bueno. | ✗ |
| Excitebike | Crea tus propias pistas de moto | ✓ |
| Galaga | Similar a Invaders pero algo mejorado | ✓ |
| Gradius | Shooter protónico con scroll | ✗ |
| Ice Climber | Escaladores de torres de hielo monos | ✓ |
| Ice Hockey | Lenta acción cinco contra cinco | ✗ |
| Kid Icarus | Un poco de Zelda, un poco de Metroid | ✓ |
| Kirby's Adventure | Diversión con plataformas flotantes | ✓ |
| Legend Of Zelda | La aventura original | ✓ |
| Lunar Pool | Una piscina en la luna. Sí. | ✗ |
| Mach Rider | Road Rash, pero sin ser Road Rash | ✗ |
| Mario & Yoshi | Puzzle excesivamente tedioso | ✗ |
| Mario Bros | Fontanero con una pantalla de longitud | ✗ |
| Mega Man | Aventura difícil, requiere experiencia | ✗ |
| Mighty Bomb Jack | Anticuado plataformas con bombas | ✗ |
| NES Tournament Golf | El golf de Wii Sports, pero en viejo | ✗ |
| Ninja Gaiden | Acción ninja esencial | ✓ |
| Ninja Jajamaru-Kun | Impronunciable e innecesario | ✗ |
| Operation Wolf | Conversión mala de la versión arcade | ✗ |
| Pac-Man | Waca, waca, waca, etc | ✓ |
| Pinball | Mesas vacías y abstractas | ✗ |
| Probotector 2 | Versión robótica de Contra | ✓ |
| Punch-Out!! | Emocionante lucha con los puños | ✓ |
| River City Ransom | Un Streets of Rage primerizo | ✓ |
| Soccer | No es PES | ✗ |
| Solomon's Key | Juego de puzzle olvidado | ✓ |
| Star Tropics | Aventura al estilo de Zelda | ✓ |
| Super Mario Bros | Está en otro castillo | ✓ |
| Super Mario Bros 2 | No es el Mario real, pero sí genial | ✓ |
| Super Mario Bros 2 (JPN) | Difícil y obligatorio para los aficionados | ✓ |
| Super Mario Bros 3 | Clásico absoluto. ¡Mapache al ataque! | ✓ |
| Teenage Turtles | Plataformas extremo de los 90 | ✗ |
| Tennis | NES no puede con las físicas | ✗ |
| Urban Champion | Hilaridad con peleas de borrachos | ✓ |
| Volleyball | Abominación deportiva compleja | ✗ |
| Wario's Woods | El momento de gloria de Toad | ✗ |
| Wrecking Crew | Mario patea taquillas | ✗ |
| Xevious | Difícil shooter arcade | ✗ |
| Zelda II | El del scroll horizontal | ✗ |

### SNES

| GAME | WHAT'S IT ALL ABOUT? | GET? |
|---|---|---|
| ActRaiser | SimCity con combates con espada | ✓ |
| Breath Of Fire II | Excelente RPG de fantasía | ✓ |
| Cybernator | Acción y plataformas robóticas | ✓ |
| DK Country | Todo sobre los gráficos | ✓ |
| DK Country 2 | "Buenos gráficos", dice Kittsy | ✓ |
| DK Country 3 | Si te gustaron los dos primeros... | ✓ |
| F-Zero | Veloz e intenso juego de carreras | ✓ |
| Final Fight | Alcalde musculoso y luchador | ✓ |
| Gradius III | Hazte mejor con R-Type III | ✗ |
| Harvest Moon | Gran RPG de granja | ✓ |
| Kirby's Dream Course | Básicamente, minigolf. Con Kirby | ✗ |
| Kirby's Ghost Trap | Clon rosa de Puyo Puyo | ✗ |
| Mystical Ninja | Plataformas de vieja escuela | ✓ |
| R-Type III | Shooter decente | ✓ |
| Sim City | Planificación urbana de la vieja escuela | ✗ |
| Street Fighter II | 16 Enfrentamientos legendarios | ✓ |
| Street Fighter II Turbo | Hyper Fighting | ✓ |
| Super Castlevania IV | Aventura de eliminar vampiros | ✓ |
| Super Ghouls 'n Ghosts | Joya de las plataformas muy difícil | ✓ |
| Super Mario Picross | Rompecabezas de tallar bloques | ✓ |
| Super Mario World | Obra de un genio | ✓ |
| Super Metroid | Brillante historia de cazarrecompensas | ✓ |
| Super Probotector | Tan duro como un muro de hormigón | ✗ |
| Super R-Type | Hazte mejor con R-Type III | ✗ |
| Super Street Fighter II: The New Challengers | Más grande, pero no tan Turbo | ✓ |
| Super Turrican | Sublime shoter de Factor 5 | ✓ |
| Vegas Stakes | Apuestas algo sombrías | ✗ |
| Zelda: Link To The Past | Realmente épico | ✓ |

### N64

| GAME | WHAT'S IT ALL ABOUT? | GET? |
|---|---|---|
| 1080° Snowboarding | Clásicas carreras invernales | ✓ |
| Cruis'n USA | Era malo, entonces, y lo es ahora. | ✗ |
| F-Zero X | Rápido y divertido. Un clásico. | ✓ |
| Kirby 64 | "Maldita sea, esto es rapidez" | ✓ |
| Lylat Wars | Nombre absurdo, gran juego | ✓ |
| Mario Kart 64 | Carreras entre cuatro | ✓ |
| Paper Mario | RPG que hace sonreír | ✓ |
| Pokémon Snap | Absurdo safari fotográfico | ✗ |
| Sin And Punishment | Genial shoot'em'up de anime | ✓ |
| Super Mario 64 | Plataformas revolucionario | ✓ |
| Wave Race 64 | Diversión sobre motos acuáticas | ✓ |
| Yoshi's Story | Dulce diversión plataformera | ✓ |
| Zelda: Ocarina Of Time | El primero en 3D | ✓ |

### Mega Drive

| GAME | WHAT'S IT ALL ABOUT? | GET? |
|---|---|---|
| Alien Soldier | Shooter clásico de Tresaure | ✓ |
| Alien Storm | Golden Axe, pero con alienígenas | ✗ |
| Altered Beast | Festival de golpes arcade | ✗ |
| Bio-Hazard Battle | Shooter orgánico | ✗ |
| Bonanza Bros | Robos silenciosos | ✓ |
| Columns | Puzzle sin carisma | ✗ |
| Comix Zone | Lucha artística y original | ✓ |
| Crack Down | No confundir con el de Xbox 360 | ✗ |
| Dr Robotnik | Puyo Puyo con otro nombre | ✗ |
| Dynamite Headdy | Original clásico de las plataformas | ✓ |
| Ecco The Dolphin | Aguanta la respiración | ✓ |
| Ecco: Tides Of Time | Que alguien recoja las redes de atún | ✗ |
| ESWAT: City Under Seige | Sencillo shooter urbano | ✗ |
| Eternal Champions | Street Fighter II con viajes en el tiempo | ✓ |
| Gain Ground | Shooter con una sola pantalla | ✗ |
| Ghouls 'N Ghosts | Difícil y cruel | ✗ |
| Golden Axe | Anticuado beat'em'up fantástico | ✗ |
| Golden Axe II | Quédate con Streets of Rage | ✗ |
| Gunstar Heroes | Shooter tremendamente imaginativo | ✓ |
| Kid Chameleon | Clon de Cory Feldman con máscara | ✗ |
| Light Crusader | RPG isométrico de Tresaure | ✓ |
| Mega Turrican | Como Super Turrican, sólo que mega | ✓ |
| Phantasy Star II | RPG épico de 40 horas | ✓ |
| Ristar | Más lento que un erizo | ✓ |
| Rolling Thunder 2 | Aventura al estilo de Shinobi | ✓ |
| Shining Force | RPG por turnos de culto | ✓ |
| Shining In The Darkness | Quédate con Shining Force | ✗ |
| Shinobi III | La culminación de la saga | ✓ |
| Sonic 2 | Más anillos, con más velocidad | ✓ |
| Sonic 3D | Erizo isométrico para olvidar | ✗ |
| Sonic The Hedgehog | Mejor que Alex Kidd | ✓ |
| Sonic The Hedgehog 3 | Llega Knuckles y Tails vuela | ✓ |
| Sonic Spinball | Inteligente aventura de pinball | ✓ |
| Space Harrier II | Débil lejos de los recreativos | ✗ |
| Streets Of Rage | Combates con botellas rotas | ✓ |
| Streets Of Rage 2 | Gamberros golpeados con patines | ✓ |
| Story Of Thor | Fornido RPG de acción | ✓ |
| ToeJam & Earl | Porque los alienígenas son excéntricos | ✗ |
| ToeJam & Earl 2 | No tan funky como el primero | ✗ |
| Vectorman | Un poco como Gunstar Heroes | ✓ |
| Virtua Fighter 2 | Lucha pero sin 3D | ✓ |
| Wonder Boy In Monster World | Es Dynastic Hero | ✗ |

### Neo-Geo

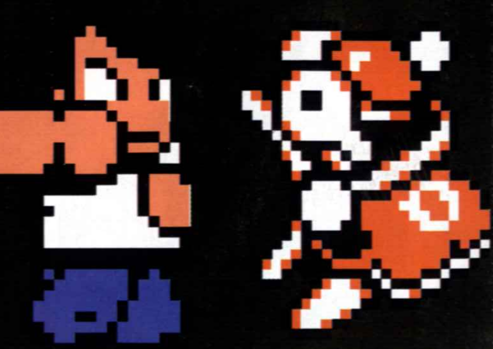
| GAME | WHAT'S IT ALL ABOUT? | GET? |
|---|---|---|
| Art Of Fighting | No es el rey | ✗ |
| Baseball Stars 2 | Tan bueno como puede serlo el béisbol | ✓ |
| Blue's Journey | Surrealista aventura de plataformas. | ✓ |
| Fatal Fury | Clon de Street Fighter II bastante sólido | ✓ |
| King Of Fighters '94 | La lucha de Neo-Geo hasta la fecha | ✓ |
| Magician Lord | Decente aventura de plataformas | ✓ |
| World Heroes | 7 Más lucha con sprites gigantes | ✗ |

### Turbografx-16

| GAME | WHAT'S IT ALL ABOUT? | GET? |
|---|---|---|
| Air Zonk | Bonk se apunta al shooter con scroll | ✓ |
| Alien Crush | Pinball de fantasía | ✗ |
| Battle Lode Runner | Diversión plataformera para cinco | ✓ |
| Bomberman '93 | Explosiva acción para cinco jugadores | ✓ |
| Blazing Lazers | O GunHed: explosión genial | ✓ |
| Bloody Wolf | Extrañas animaciones de muerte | ✗ |
| Bonk's Adventure | Chico de las cavernas | ✓ |
| Bonk's Revenge | Más Bonk para tus puntos | ✓ |
| Bonk 3: Bonk's Big Adventure | Todavía más Bonk para tus euros | ✗ |
| Chew Man Fu | Peligros tras las esquinas | ✓ |
| China Warrior | Monjes geniales dando patadas | ✓ |
| Cratermaze | Una regular variante de Bomberman | ✗ |
| Dead Moon | Shooter con scroll para salvar la luna | ✗ |
| Devil's Crush | Satánico pinball de fantasía | ✓ |
| Double Dungeons | Aventura hacia el tedio | ✗ |
| Dragon's Curse | O Wonder Boy III | ✓ |
| Dragon Spirit | Shooter con scroll. Y con dragones | ✗ |
| Drop Off | Seguramente lo tires | ✗ |
| Dungeon Explorer | Lucha contra avispas bajo tierra | ✗ |
| Dynastic Hero | Es Wonder Boy In Monster World | ✗ |
| Galaga '90 | Esto es un baile galáctico | ✓ |
| Gate Of Thunder | Shooter bastante bueno | ✓ |
| JJ & Jeff | Locura de chorrear todo con aerosol | ✗ |
| Lords Of Thunder | Con scroll. Y disparos | ✓ |
| Military Madness | Estrategia basada en la luna | ✓ |
| Motoroader | Conducción horrible | ✗ |
| Neutopia | Quiere ser Zelda. No lo consigue | ✗ |
| New Adventure Island | Skateboard prehistórico | ✓ |
| Ninja Spirit | Un poco como Shinobi, bastante bueno | ✓ |
| Power Golf | Golf de 8bits | ✗ |
| Psychosis | Lucha en la mente de un demonio | ✓ |
| Riot Storm | Calles plagadas de mediocridad | ✗ |
| R-Type | Estupenda conversión de recreativa | ✓ |
| Samurai Ghost | Mala recreativa de Namco | ✗ |
| Shockman | Mega Man, pero sin el mega | ✗ |
| Silent Debuggers | Son exterminadores en el espacio | ✓ |
| Soldier Blade | Shooter para expertos, segunda parte | ✗ |
| Splatterhouse | Sangrientas patadas y puñetazos | ✗ |
| Super Air Zon | Ignora el título | ✓ |
| Super Star Soldier | Shooter para expertos, primera parte | ✗ |
| Victory Run | Más carreras que hacen daño a la vista | ✗ |
| Vigilante | Fornida venganza urbana | ✗ |
| World Sports Competition | Atletismo para cinco jugadores | ✓ |

### C64

| GAME | WHAT'S IT ALL ABOUT? | GET? |
|---|---|---|
| International Karate | *IK Plus* is mucho mejor | ✗ |
| Uridium | Simple, pero notable | ✓ |



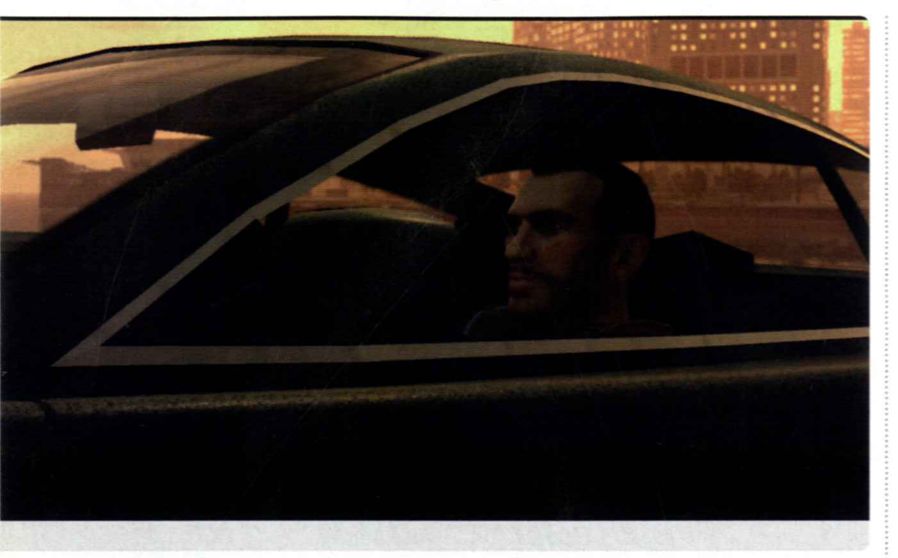
# Mientras tanto...

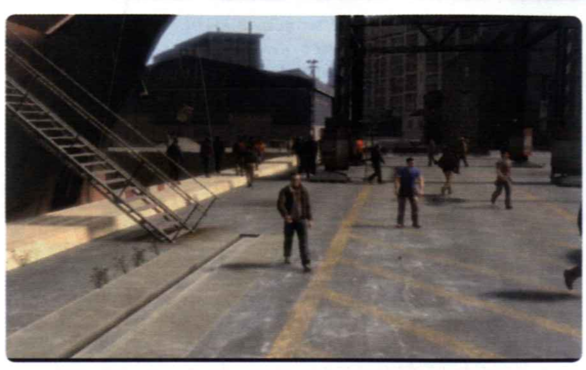
## Salimos de nuestra cueva para ver qué está sacudiendo la lejana jungla de cristal...











**Las escenas de conducción seguirán teniendo un pale predominante. La acción de robar un coche será más realista y los tiroteos entre varios vehículos también.**

**Sin duda, lo primero que nos entrará por los ojos será Liberty City. No sabremos lo que significa la palabra inmersión hasta que no paseemos por sus calles, mezclándonos con la gente.**

Vuelve *Grand Theft Auto*, vuelve la histeria colectiva que arrasa los medios y las tiendas de todo el mundo durante unos meses. Tampoco podemos decir que dure siempre, ya que nuestra industria empuja a todos hacia adelante, para bien y para mal, y todo lo que ahora es de rabiosa actualidad termina compartiendo el mismo hueco en nuestra estantería.

Aunque sí es cierto que *GTA IV* parece haber decidido que no quiere ser olvidado ni relegado a ese hueco de la repisa. No. Quiere estar en la mesa. Y ahora que ya tenemos el juego en la calle, sus promesas son muy seductoras: cuando lo acabemos, su modo online nos tendrá absortos todo el verano. ¿Y cuando ya estemos cansados? Entonces será otoño, y ya nos estaremos mordiendo las uñas para disfrutar de los nuevos capítulos exclusivos de Xbox 360 que los chicos de Rockstar nos tendrán preparados.

Sin duda, sus creadores se han ocupado de que este juego tenga vida propia: nazca, crezca, madure y se reproduzca. Y las críticas de los medios parecen apoyar a la nueva criatura, con notas tan increíblemente altas que pueden colocarle en las primeras posiciones de tops generales de todos los tiempos. ¿Es esto normal? Parece que sí.

Sólo hay que jugar unos minutos para ver las diferencias con la propia serie. La ciudad está más viva que nunca, el sistema de cobertura y apuntado (inspirado en un *Gears of War*, por ejemplo) le da una nueva vuelta de tuerca a la acción y a la pesadez de los tiroteos de las anteriores entregas. No es que introduzca nada especialmente revolucionario, pero todos sabemos que en lo que es bueno *GTA* es en llevar el género híbrido a la perfección. Básicamente se recogen mecánicas e ideas de toda la historia de los videojuegos y se juntan en una todopoderosa ciudad.

Lo que sí cambia es el multijugador. Las competiciones a vida o muerte individuales y en equipo se explican bastante por sí mismas, aunque la

## MULTITAREA

### Lo que ocurre cuando el sector invita a NGamer a ver juegos para otras plataformas. Hoy...



### RISE OF THE ARGONAUTS

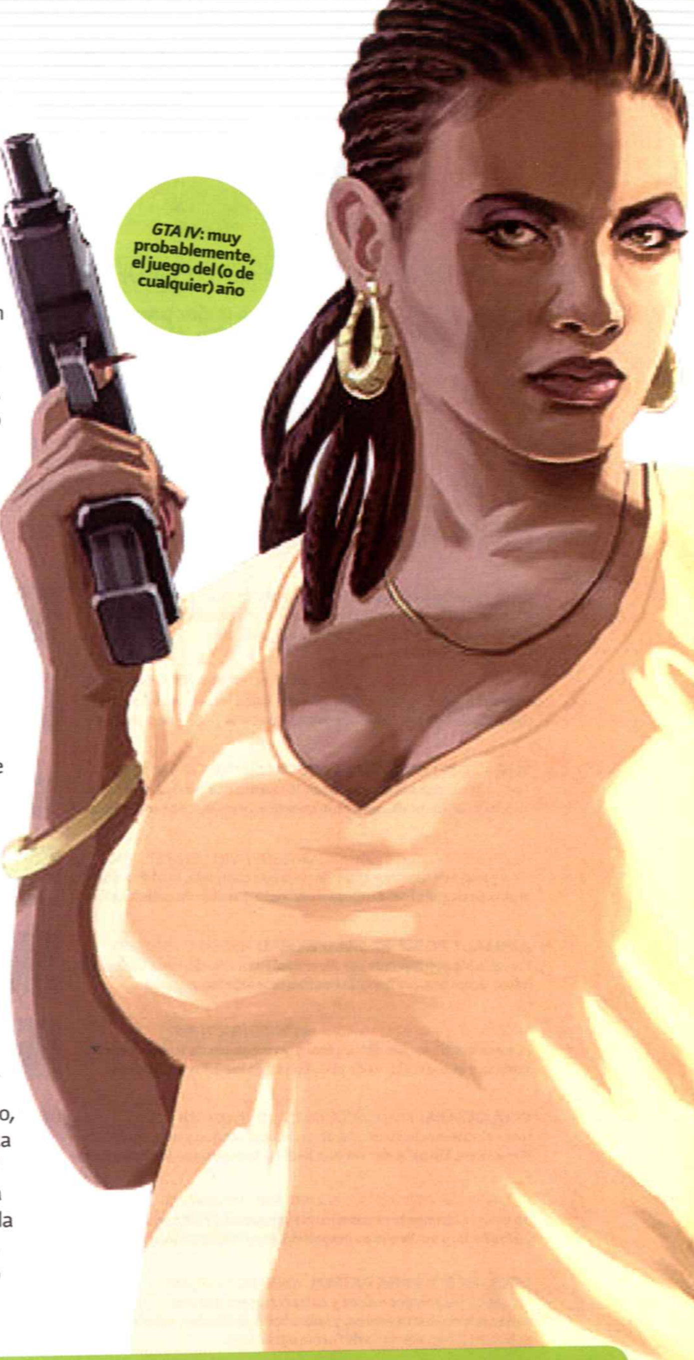
Quizá penséis que los chicos de NGamer somos personas que sólo comemos revueltos de setas con champiñones y vamos al trabajo en un kart lanzando plátanos por la vía pública. Pues no. Hemos visto cosas que vosotros no creeríais: litros de sangre que chorreaban por nuestra pantalla, headshots de los que suben frags... Hemos cambiado el mando de puerto para que no nos lean la mente, lloramos con Aerith y no conocemos a nadie llamado Sven, pero tenemos un tío que se llama Dominic. Hoy os contamos las claves que nos promete *Rise of the Argonauts* de la mano de sus desarrolladores.



### ROL OCCIDENTAL

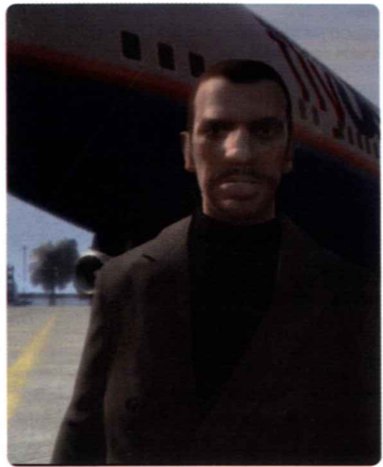
Lo cierto es que no esperábamos que *Rise of the Argonauts* fuera un juego de rol. Desde hace casi un año no se había dado más información sobre este juego, pero lo que vimos no dejó lugar a dudas. Para que os hagáis una idea, se nos vino a la cabeza *Mass Effect* unas cuantas veces. Sobre todo por su esquema de diálogos, que es muy parecido al título de Bioware, así como los planos escogidos para representarlos. Sin embargo, la acción estará más cercana a *Devil May Cry* que a *WoW*, por ejemplo.

# "LA EXPERIENCIA DE GTA EN XBOX 360 SERÁ MÁS LARGA Y COMPLETA"



*GTA IV*: muy probablemente, el juego del (o de cualquier) año

personalización en este caso es la clave, pues hay una miríada de decisiones que tomar. Pero es en algunos de los otros modos donde llega lo mejor. El modo Policías y Ladrones ofrece una carrera de cuatro contra cuatro a través la ciudad: cuatro polis tienen que detener a cuatro malos malosos antes de que lleguen a una 'zona segura'; pero el punto está en que uno de esos malos es un capo mafioso y debe ser protegido a toda costa... con el añadido de que los polis tienen un radar, ¡con lo que los delincuentes nunca sabes cuándo están a punto de que les pillen! El modo cooperativo, que incluye misiones específicas, funciona de manera parecida, excepto que en este caso cuatro de los tuyos estáis luchando en el mismo bando, transportando a un barón del narcotráfico desde el aeropuerto hasta una casa segura. ¿Alguna vez has visto los tiroteos de Heat? Pues es igual. Y, por último, está Carrera GTA, un modo de carreras de punto a punto, con el atractivo añadido de las pistolas, y del tráfico... y de los peatones.



Aquí tenemos a Nico Bellic, el llamado nuevo anti-héroe. Dicen que produce bastante empatía.

## Experiencia expandida

¿Emocionado? Tienes motivos para estarlo, aunque aún más si eres poseedor de una Xbox 360, ya que la experiencia será más larga y más completa gracias a los episodios exclusivos que estarán disponibles a partir de otoño. Y dado que ya conocemos muchos de los misterios que rodeaban al título, toda nuestra curiosidad innata se ha centrado en lo que pueden suponer estos capítulos para la franquicia y de qué manera van a expandir el universo de *GTA IV*. Todo esto junto a un multijugador que promete ser frenético en Xbox LIVE, más que nada porque te permitirá conectarte rápidamente con tus amigos para los modos cooperativos y de policías y ladrones.

Éstas son las promesas de lo que podrás hacer con el posible Juego del Año, pero ¿qué significa *GTA IV?* Quizá significa fórmula del éxito. Algo así como el *World of Warcraft* de los juegos de consola, una idea inabarcable e inagotable. Una mezcla de polémica, grosería, sátira e irrealidad. Una ironía. Una bofetada en la cara. Algo tan impredecible que no podía ser otra cosa que un éxito rotundo.



### MEZCLA DE MITOLOGÍA

No seguirá fielmente la historia de Jasón y sus argonautas, sino que mezclará varios elementos de la mitología griega y varios de sus héroes. De esta manera, a lo largo de la historia nos encontraremos con personajes como Hércules, Aquiles o Atlanta, entre otros. Podremos recorrer libremente las ciudades (como la detallada Micenas, que cambiará según nuestras acciones). La forma de subir de nivel a nuestro personaje tendrá más que ver con los dioses que adoremos que con los puntos de experiencia.



### LA EVOLUCIÓN DE UN GÉNERO

En palabras de Ed del Castillo, presidente de Liquid Entertainment: "Ahora se ha olvidado que los RPGs no van de mecánicas de juego, van de contar historias y desarrollar personajes. He jugado a juegos como *Oblivion*, *Mass Effect* y aún juego a *WoW*, pero queríamos alejarnos de esa mecánica y crear algo más directo, que no se basara en tirar un par de dados". Aun así, Del Castillo nos asegura que todas esas estadísticas típicas del género están ahí, ocultas, e incluso se pueden activar si así se quiere, pero nosotros nos quedamos con su propuesta, con su "contar historias" que, al fin y al cabo, es lo que prima sobre toda obra audiovisual.

## TOP 10 DS



LO MEJOR DE **DS** QUE EL DINERO PUEDE COMPRAR



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

**Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.**



**02 ADVANCE WARS DARK CONFLICT** *INTELLIGENT SISTEMS | NINTENDO | 93%*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.



**03 ADVANCE WARS DUAL STRIKE** *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.



**04 THE WORLD ENDS WITH YOU** *PROEIN | SQUARE ENIX | 90%*
Toda una odisea a la japonesa por los barrio de Shibuya, con una jugabilidad tan profunda como compleja, y un diseño perfecto.



**05 PLANET PUZZLE LEAGUE** *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.



**06 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD** *NINTENDO | EAD | 89%*
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.



**07 NEW SUPER MARIO BROS** *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.




**08 WARIOWARE: TOUCHED!** *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores



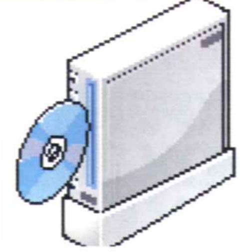
**09 FINAL FANTASY XII RW** *SQUARE-ENIX | PROEIN | 88%*
No es estrictamente necesario que juegues al FF XII original para disfrutarlo, y su diseño es magnífico. Muy recomendable.




**10 CHIBI-ROBO: PARK PATROL** *NINTENDO | SKIP | 86%*
Un set de personajes dulces y extraños, pero a la vez inmensamente atrayentes, y sobre todo, brillantes, coloridos, una delicia de juego animado de forma agradable.



## TOP 10 Wii



LOS MEJORES JUEGOS DE **WII** HECHOS JAMÁS



SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%

**Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.**



**02 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS** *NINTENDO | EAD | 97%*
Empieza de manera lenta, pero se convierte en el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.



**03 RESIDENT EVIL 4 WII EDITION** *NINTNDO | CAPCOM | 96%*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.



**04 NO MORE HEROES** *VIRGIN PLAY | GRASSHOPPER | 94%*
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.



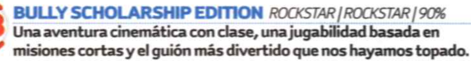
**05 METROID PRIME 3 CORRUPTION** *NINTENDO | RETRO | 91%*
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos Metroiders más felices.



**06 GUITAR HERO III** *ACTIVISION | RED OCRANE | 91%*
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juego en modo cooperativo mediante Wi.Fi. Tienes que tenerlo.



**07 ZACK & WIKI** *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.




**08 BULLY SCHOLARSHIP EDITION** *ROCKSTAR | ROCKSTAR | 90%*
Una aventura cinemática con clase, una jugabilidad basada en misiones cortas y el guión más divertido que nos hayamos topado.




**09 LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA** *ACTIVISION | 90%*
Las piezas de Lego saben como acoplarse a ca da plataforma que tocas, y nosotros se lo agradecemos.



**10 GEOMETRY WARS GALAXIES** *VIVENDI | 89%*
Una bofetada de colores que despiertan algunas neuronas y machaca otras totalmente. Una explosión de color.

## ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

**A continuación os ofrecemos las valoraciones de los juegos analizados el mes anterior, y sus respectivas notas en otras publicaciones, tanto nacionales como internacionales.**

| | NGAMER (sobre 100) | NINTENDO ACCIÓN (sobre 100) | EDGE (sobre 10) | HOBBY CONSOLAS (sobre 100) | XTREME (sobre 10) | FAMITSU (sobre 40) | NINTENDO POWER (sobre 10) | MERISTATION (sobre 10) | GAMESPOT (sobre 10) | EUROGAMER (sobre 10) | IGN (sobre 10) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MARIO KART WII | 88 | 98 | 6 | 91 | - | 37 | 9 | 8 | 8,5 | 8 | 8,5 |
| SEGA SUPERSTARS TENNIS | 74 | 88 | 7 | 81 | 7 | - | 8 | 7 | 7 | 7 | 6,2 |
| THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN | 79 | 81 | - | 71 | 7 | - | 7 | 6,5 | 6 | 6 | 6 |
| MYSTERY DUNGEON SHIREN THE WANDERER | 68 | - | 7 | - | - | 34 | 6,5 | 7 | 6 | 7,7 | 6,5 |
| BRAIN LOGIC | 50 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| ASSASSIN'S CREED | 64 | 77 | - | 68 | - | - | 7,5 | 5 | 6 | 5 | 7 |
| SPACE INVADERS EXTREME | 85 | - | - | - | - | 30 | - | - | - | -. | - |
| OBSCURE II | 75 | - | - | 77 | - | - | 7 | 6 | 4,5 | - | 7 |
| GUILTY GEAR XX ACENT CORE | 82 | 92 | - | - | - | - | 8 | 7 | 7,5 | 6 | 5,9 |
| DANCING STAGE HOTTEST PARTY | 80 | 91 | - | - | - | 30 | 8 | - | 5,5 | - | 7 |
| KING OF CLUBS | 60 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| HARVEST MOON MAGICAL MELODY | 55 | 84 | - | - | - | - | 7,5 | 5 | - | 8 | 8 |
| SEGA BASS FISHING | 59 | - | - | - | - | - | 5 | - | 5,5 | - | 6 |
| DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY DESATADO | 55 | - | 4 | 70 | 6 | - | 7 | 6 | 5,5 | 3 | 5,8 |

## LOS + JUGADOS EN LA CONSOLA VIRTUAL

**Pese a la gran lista de lanzamientos que vivimos estas semanas y lo que aún está por llegar, seguimos teniendo tiempo para nuestra amada CV.**

**MARIO KART 64**
*La mejor forma de analizar el presente es recordando el pasado. Mario Kart 64 influyó mucho a la hora de enfrentarse a la review del esperado Mario Kart Wii.*

**F-ZERO X**
*Ante el posible anuncio de un nuevo F-ZERO para Wii, debemos estar preparados y recordar todos los detalles que han hecho grande a esta serie. F-ZERO X es un gran ejemplo de ello.*

**1080º SNOWBOARDING**
*1080 ha logrado que difrutemos de algo que no volvimos a ver hasta mucho tiempo después. Somos nostálgicos de su nieve.*

## LO RETRO + JUGADO

**TWIN SNAKES**
Sí, nosotros también queremos jugar a MGS4, y estamos rejugando su remake.

**KIRBY 64**
Es posible que el mes que viene sepáis por qué lo estamos jugando.

**FINAL FANTASY IV**
Sería absurdo echarse unos combates antes de su remake. Así somos: absurdos.

**KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES**
Algo ocurrió mientras analizábamos The World Ends With You.

**ANIMAL CROSSING WILD WORLD**
Nuestro pueblo estaba lleno de hierbajos.

**ROGUE SQUADRON REBEL STRIKE**
Nuestra starwarsmanía se ha puesto en pie.

# SUSCRÍBETE A NGAMER

# 3 REVISTAS POR SÓLO




## Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS

* Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
* Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
* Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
* Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.




**(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)**

### SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A NGAMER

Pagando cada tres meses 6,50 € (2,15 € por ejemplar). La suscripción estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 6,50 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A NGAMER

FECHA FIRMA DEL TITULAR

NG-01008

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

## CÓMO SUSCRIBIRTE

* Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
* Por e-mail: suscripciones@globuscom.es
* Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1-2º dcha. 28010 Madrid.



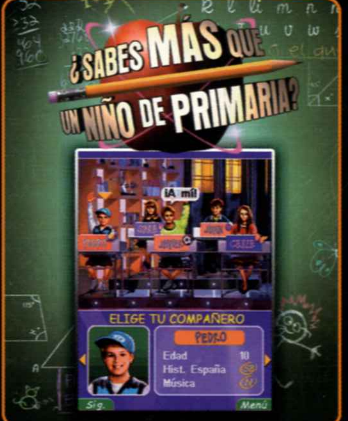
PRÓXIMO NÚMERO
DINOS TODO LO QUE PIENSAS
Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista vamos mejorando y ajutándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a revistangamer@globuscom.es pero también puedes participar en el foro de la web de la revista:
www.ngamer.es
¡NO TE LO PIERDAS!
¡SUSCRÍBETE Y AHORRA!
MIRA LA PÁGINA 97
BOOM BLOX
El análisis del juego que unió a Steven Spielberg y EA en uno de los puzles más originales del momento.
+
LEGO INDIANA JONES ¿De éste también podríamos decir que Spielberg tiene que ver?
OKAMI También analizado. Toda una obra maestra, ahora en Wii.
EXTRAVAGANCIA ¿Qué significará ésto? Tendréis que esperar para saberlo, pero os gustará.
REPORTAJE Este mes... los mejores periféricos de la historia de Nintendo.
¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!

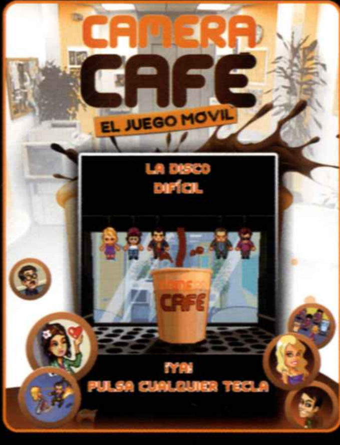
# ¡grandes éxitos!



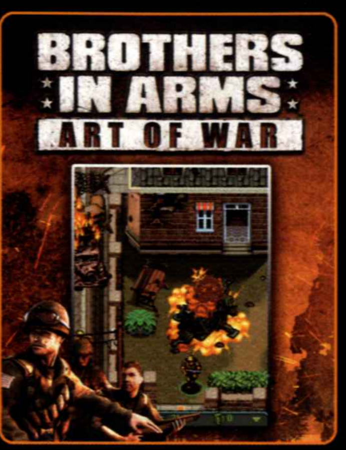
Para bajarte cualquiera de estos juegos manda un SMS gratuito con el código GRANDES al 222

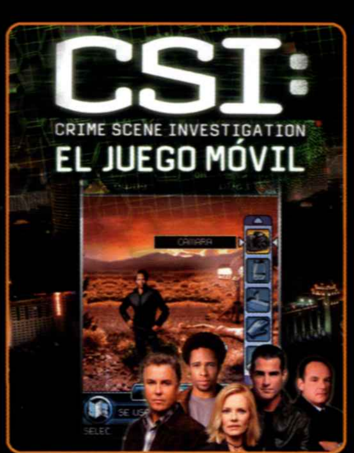
Sólo clientes Orange





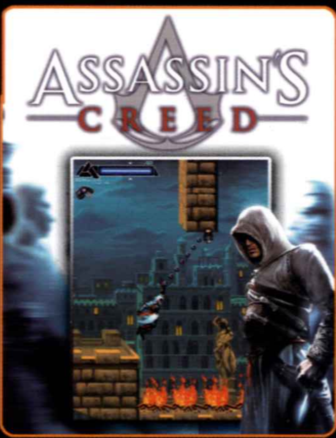













4 PASOS MUY SENCILLOS

¡También puedes bajarte estos juegos a través de Orange World!













## Más juegos de Gameloft enviando GAMELOFT al 222






Precio de la descarga: 3€. PVP con IVA: 3,48€. Precio del tráfico de datos: 0,60€ PVP con IVA 0,7€. PVP válidos para Península y Baleares. Consultar precios para Canarias, Ceuta y Melilla.

